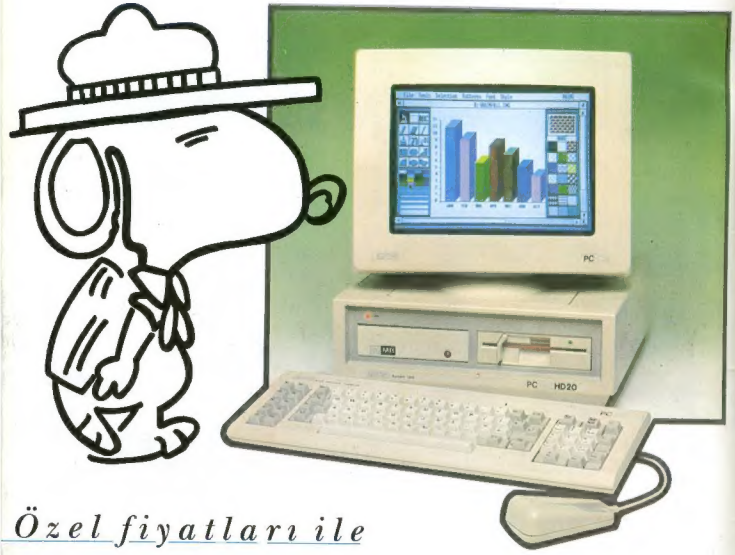
ARALIK 1988 (KDV DAHİL) 3500 TL.

Sizin AMSTRAD

AYLIK AMSTRAD BİLGİSAYAR DERGİSİ

GÖKSU LTD. ŞTİ.
Kirağı Sok. İzsal Apt. N.59 Kat: 1 Daire: 3
80260 Osmanbey - İst. Tel: 146 54 01 - 02



Özel fiyatları ile

AMSTRAD

Amstrad uyumlu gerçek Printer
Star NL-10

PC 1640 (EGA)

PC 1512

PPC 640
Portatif Bilgisayar

CPC 464/6128

Amstrad Printerleri

PCW 8256/8512

Sinclair Spectrum +2/+3

THE HEAT'S ON IN SKATE CITY

Screen shots from arcade version

THE ULTIMATE SKATE BOARD SIMULATION
THE ULTIMATE MANOEUVRE!

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

İçindekiler

GENEL

06 HABERLER
Amstrad'ın yeni ürünleri ve Amstrad dünyasından haberler.

08 OYUN LİSTESİ
Kasım ayının en çok satan 20 oyunun sıralaması ve size fikir verecek kısa açıklamalar

16 CRASH MODE
Sonsuz yaşam, seviye şifresi gibi ilginizi çekecek kısa program listeleri

18 PROBLEMLER
Okurlarımızın karşılaştığı çeşitli problemler ve bu problemlerin çözümleri

35 MEKTUPLAR
Okurlarımızın çeşitli konularda yazdıkları mektuplar ve o mektupların cevapları

37 TEKNİK
8255 programlanabilir giriş-çıkış entegresinin detaylı anlatımı

TANITIM & RÖPORTAJ

27 GAME TEST
Aralık ayının yeni oyunları ile bazı popüler eski oyunların detaylı tanıtımları. Bu sayımızda

ARMY MOVES — INTERNATIONAL KARATE
SLAP FIGHT — CHAMPIONSHIP WATER-SKIING
ARKANOID — JACK THE NIPPER II — ZYNAPS
GRY-ZOR

50 DISC DRIVER
Kendi Disc Driver'ımızı yapıyoruz. Neler gerektiği ve nasıl yapılacağını bu dizi yazımızda anlatacağız.

52 ÇALIŞMA HAYATINDA AMSTRAD
Amstrad Bilgisayarlarının çalışma hayatındaki yeri konusunda Göksu Ltd. Şti. Genel Müdürü Süreyya Göksu ile yapılan söyleşi

KLİNİK

42 INITDIR ve SET
CP/M Plus'ta yer alan INITDIR ve SET komutlarının kullanışının anlatımı.

46 AMSTRAD PROGRAMLARI
Çeşitli amaçlaki kullanımlar için hazırlanmış programların tam listesi ve fiyatları

PROGRAM

10 PINBALL
Zevkli ve seveceğiniz bir oyun programının listeleri. Tilt meraklıları bu programı severek oynayacaklar.

19 YAZALIM & GÖRELİM
Birbirinden ilginç kısa program listelerini merak ediyorsanız yazın ve görün.

24 SPRITE İLE HAREKET
Yaratığınız objelere hareket kazandırmak için sprite programı ve detaylı anlatımı

EĞİTİM & DİZİ

14 BASIC KURSU
Basic Kursumuz yeni komutların anlatımı ile sürüyor. Yeni kavramlar ile öğrendiklerinizi pekiştiriyoruz.

40 PCW LOCOSCRIPT
Locoscript'te ilk uygulamalar ve doğru kullanıma alıştırma çalışmaları.

44 PC GEM TEKNİKLERİ
Gem yazılımında ikon açma ve ikon seçme konusunu tamamlıyoruz.

49 MAKİNE DİLİ
Bellek nedir? Yapısı ve nasıl kullanılacağı.

İNCELEME

22 PAGEMAKER
Masa üstü yayıncılık nedir? Pagemaker'in detaylı incelemesi

39 MALLARD BASIC'I YENİDEN İNCELEME
Mallard Basic'te sıkça rastlanan dosyalama konusunun detaylı incelemesi

SEVGİLİ OKURLARIMIZ

1988 yılının son, derginizin üçüncü sayısı ile tekrar sizlerle birlikteyiz. İlk olarak sizden gelen mektuplardan söz etmek istiyoruz. İkinci sayımızla birlikte artan mektuplarınız dergimizin daha çok okunduğunun bir göstergesi. Getirilen öneriler ve gönderilen programlar dergimizin ilerki sayılarda daha dolubir dergi olmasını sağlayacaktır.Bize yazan tüm okurlarımıza teşekkür ediyoruz.

Bu sayımızda, siz okurlarımızın gerek bilgisayarlarından, gerekse dergimizden beklentilerini saptamak için bir anket düzenledik. Bu anketin amacı sizin düşüncelerinizi öğrenmek ve bizim 89 yılı içerisindeki çalışmalarımıza yön vermektir. Aynı zamanda siz Amstrad Kullanıcıları ve Sizin Amstrad Okuyucuları ile tanışmış olacağız. Bu ankete katılımı arttırmak düşüncesi ile sizlere bazı ufak hediyeler vereceğiz. İnanıyoruz ki, tüm okurlarımız düzenlenen bu ankete gereken ilgiyi göstereceklerdir.

İlk sayımızda siz okurlarımıza hediye ettiğimiz program kasetlerinin genellikle hatalı çıktığı okurlarımız tarafından bize iletildi. 5000 adetin üzerindeki bu kasetleri kendi imkanlarımız müsait olmadığından biz çoğaltmadık. Bu nedenle hata oranı oldukça yüksekti. Burada önemle belirtmek istiyoruz ki amaç her şeyden önce dergi ve derginin içeriği. İleri ki sayılarımızda okurlarımıza kaset yerine faydalanabilecekleri daha yararlı ve sorunsuz hediyeler vermek amacımız. Bu sayede dergimizin sadece kasetli makinelere hitap etmediği belki de daha iyi anlaşılacaktır.

89 yılında tekrar birlikte olabilmek umuduyla; mutlu ve başarılı bir yıl geçirmenizi dileriz.

Sad

MEMOREKS Dış Ticaret ve Bilgisayar Hizmetleri

Adına Sahibi ve Yayın Yönetmeni
Hamdi Mermut

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Mustafa Öztoprak

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü
Siren Mermut

Yayın Kurulu
Misak Vartikoğlu
Raffi Kavafyan
Ali Mutlu
Şenol Eker
Hasan Kara

Fotoğraflar
Borahan Topçu

Ofset Hazırlık
WOMAN Reklamcılık Yayıncılık
Tel: 175 26 68 - 175 77 40

Basım Örünç Ofset Tel: 528 42 68

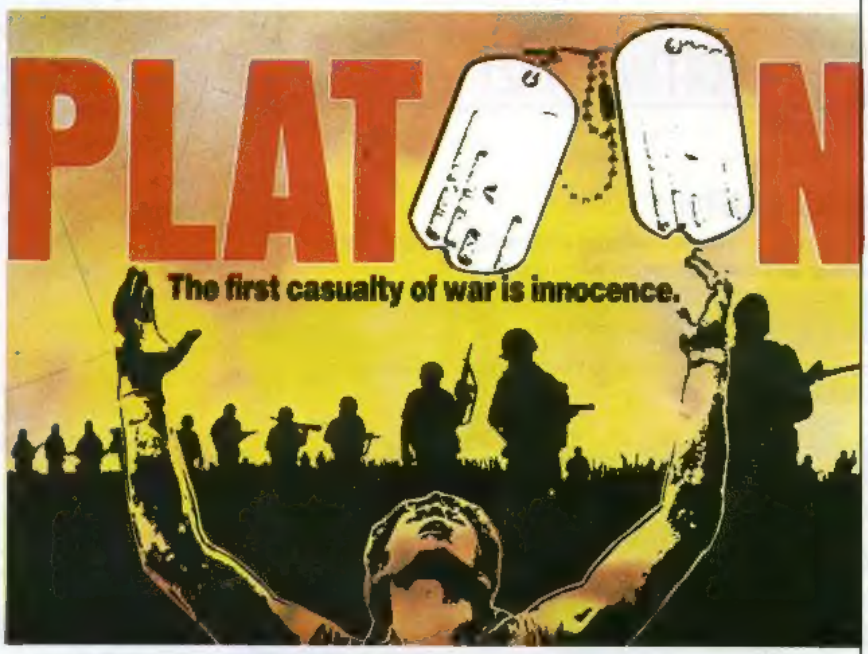
Yönetim Yeri
Rumeli Cad. Süleyman Nazif
Sokak No: 65/4 Nişantaşı/İSTANBUL
Telefon: 146 08 98

©Memoreks 1988
Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

HABERLER

PLATOON

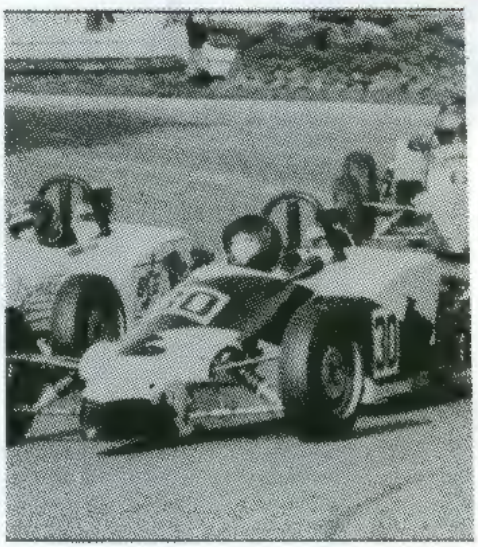
Ocean Firması Platoon filminin oyununu çıkardı. Artık videoda filmini seyrederken bilgisayarda da oyununu oynayabileceksiniz. Ancak oyun savaşın zaferleri üzerine değil, trajedileri üzerine kurulmuştur. Slogan savaşın ilk kaybı mahsumiyettir.



AMSTRAD COMPUTER USER ŞAMPİYON

ACU dergisi İngiltere'nin en çok satan bilgisayar magazin dergisi ünvanına kavuştu. Resmi rakamlara göre aylık 63.599 tirajı olan derginin rakiplerinin yaklaşık iki-katı tiraja ulaştığı belirtilmektedir.

Ülkedeki bütün yayıncı ve reklamcıları bünyesinde toplayan ABC Organizasyonun'da en son üyesi konumuna gelen ACU'nun bu başarıları elde etmesindeki en büyük etken hiç şüphe yok ki Amstrad kullanıcılarının bilgisayarları ile ilgili en son yenilikleri öğrenmekteki arzuları istekleri ve meraklarıdır.



YENİ BİR GRAND PRIX OYUNU DOĞUYOR

Formula 1 yarışlarında JPS Lotus'u kullanan Johnny Dumfries İngiltere'nin en iyi yarışçılarından biri olmakla kalmayıp spor oyunlarına isim babalığı yapan en son yıldız ünvanını da eline geçirmiştir.

Gelmiş geçmiş en iyi Grand Prix oyunu olan bu oyun Amstrad kullanıcıları tarafından sabırsızlıkla beklenmektedir.

VİRÜS

Bilgisayar kullanıcılarının korkulu rüyalarının en sonuncusu: VİRÜS. Esas olarak küçük bir program parçası olan virüs eğer bir bilgisayar sistemine sızarsa boyutları ile ölçülemeyecek kadar büyük zararlar verebilir.

Çalışma prensibleri basit olarak bir zaman sayacına dayanan virüsler bir programa kopyalandıklarında belirtilen zaman limitine ulaşıldığında otomatik olarak aktif hale geçerek bütün bilgileri yok etmektedir. Engellemesi oldukça zor olan virüslerin sizin bilgisayarınıza bulaşmasını önlemek için tek yol lisanssız programları kullanmamaktadır.

...ve modern bir ev için Amstrad'lar veya Sinclair'ler size en geniş seçme şansını sunmaktadır.

AMSTRAD CPC 464: Monitörlü, kasetli komple sistem. 64K RAM, 32K ROM, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

AMSTRAD CPC 6128: Monitörlü, disketli komple sistem. 128K RAM, 48K ROM, 170 KB disket kapasitesi, 27 ayrı renk, 3 kanal ses, CP/M 2.2 ve CP/M 3.1 işletim sistemi, paralel yazıcı çıkışı ve joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 2 : Kasetli sistem. 128K RAM, 32 K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi. RAM disc, seri haberleşme çıkışı, 2 joystick çıkışı.

SINCLAIR SPECTRUM + 3 : Diskli sistem, 128K RAM, 64K ROM, 8 renk, TV bağlantılı 3 kanal ses, 48K ve 128K BASIC programlama modu. Hesap makinesi, RAM disc, 2 joystick çıkışı, 170 KB disket kapasitesi, paralel yazıcı çıkışı.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE' DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83, FINDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR

OYUN

20 BEST GAMES

LİSTESİ

				Geçen Ay
1	●	COMBAT SCHOOL (OCEAN)	Yüzbaşı olabilmeniz için zorlu eğitimleri başarmalısınız. Yedi tane birbirinden zorlu bölüm. Renkli grafikler.	—
2	▼	OUTRUN (SEGA)	Bir Ferrari Testarossa ile yarışacağınız 5 aşamalı oyun. Değişik hız anlayışı, üç boyutlu görüntü. Grafik çok iyi.	1
3	●	ZYNAPS (HEWSON)	Düşman uzay istasyonundan kaçtınız. Uzay geminiz ile etrafınızı saran astroid'lerden kurtulmalısınız. Heyecan dolu ve mükemmel	—
4	●	MATCH DAY II (OCEAN)	İşte gerçek bir futbol oyunu. Bol seçenekli menü. Birbirinden heyecanlı lig ve kupa maçları. Mevcut futbol oyunlarının en iyisi.	—
5	▼	PROHIBITION (INFOGAMES)	Kiralık katilleri öldürmek görevinizdir. Bu oyunda silahınız konuşmaktadır. Sizden hızlı katillerin olduğunu unutmayın. Grafik iyi.	3
6	▼	TAI-PAN (OCEAN)	1840'larda geçen bir ticaret oyunu. Grafikler oldukça güzel, sürükleyici bir oyun. Müzik çok canlı.	2
7	▲	JACK THE NIPPER II (GREMLIN)	İsminden oldukça daha iyi. Konu yine eğlendirici grafik ve akıcılık oldukça iyi. Sıkılmadan oynayabilirsiniz.	14
8	●	TOPGUN (OCEAN)	Tam donanımlı Fx14 TOMCAT uçağınız ile savaşan pilotsunuz. Benzer özellikteki bir uçak ile size saldıran rakibinizi yenmelisiniz.	—
9	▼	WORLD GAMES (EPYX)	Bir çok değişik branşta yarışabileceğiniz sportif oyun. Grafik ve uygulama çok güzel.	4
10	▲	TWO ON TWO (ACTIVISION)	N.B.A. Ligine hoşgeldiniz. Harlem ve Lakers karşı karşıya. Heyecanlı bir basket maçı için işte size bir fırsat. Grafik çok iyi.	17
11	▶	XEVIOUS (AMERICANA)	Heyecan dolu bol kademeli, sıcak bir savaş oyunu. Detayların belirginliği zevkli olmasını sağlıyor.	11
12	●	MAG MAX (IMAGINE)	Parçalar halinde olan bir robotun bir parçası sizin kontrolünüzde. Amacınız tüm parçaları tamamlamak.	—
13	▼	BARBARIAN (PALACE)	Grafik ağırlıklı dövüş oyunu. Kılıç kullanarak rakibinizi alt etmelisiniz. Keyboard, joystick, bir yada iki kişiyle oynayabilirsiniz.	7
14	●	EXPRESS RIDER (DATA EAST)	Batının en hızlı expresini soyacaksınız. Bu arada batının en güçlü kovboyları ile çapışacaksınız. Heyecan dolu ve zevkli bir oyun.	—
15	▲	KRAKOUT (GREMLIN)	Duvar yıkma stili düşündürücü bir oyun. Sağa ve sola doğru kullanma imkânı hızlı ve kontrollü hareket gerektiren bir oyun.	19
16	▶	IKARI WARRIORS (ELITE)	Commando stili iki kişi ile oynanabilen bir oyun. Eğlenceli ve heyecanlı. Grafik iyi.	16
17	▼	UCHI-MATA (MARTECH)	Güzel bir karate oyunu. Amacınız dövüş tekniklerini öğrenmek ve kuşağa sahip olmak. Grafik iyi.	10
18	●	RENEGADE (IMAGINE)	Londra'da gece yarısı metroda sokak kavgası yapacaksınız. Hareketler ve grafik dizaynı mükemmel.	—
19	▲	GARY LINEKERS SOCCER (GREMLIN)	Futbol oyunu. Maç ve strateji birlikte. Oyun öncesi maça hazırlık oldukça detaylı. Zevkle oynanabilir bir oyun.	20
20	●	ASPHALT (UBI SOFT)	Yıl 1991. Otoyollarda terör havası estiren motosikletli çılgınlarla savaşacaksınız. Teçhizatlı kamyonunuz ile onları engellemelisiniz.	—

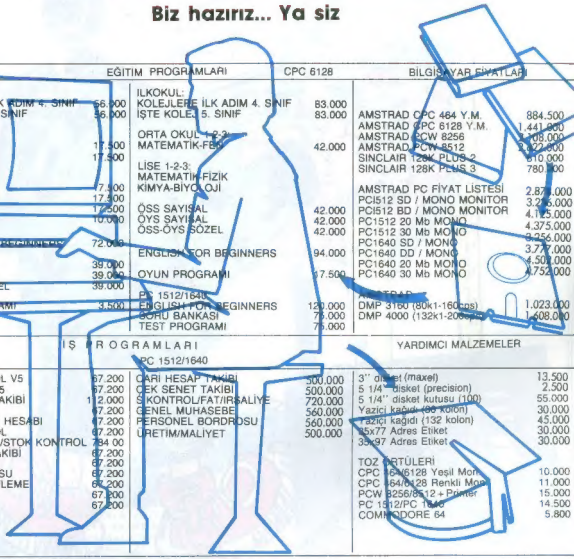
▶ Eski Yerinde ▲ Yukarı Çıktı ▼ Aşağı İndi ● İlk Giriş

Bu liste MEMOREKS Bilgisayar Hizmetleri tarafından düzenlenmiştir

AMSTRAD Yetkili Satıcısı

BİLDEN
Bilgisayar Program

Biz hazırız... Ya siz



EĞİTİM PROGRAMLARI

CPC 464	
İLKOKUL:	
KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF	56.000
İŞTE KOLEJ 5. SINIF	56.000
ORTA 1-2-3:	
MATEMATİK	17.500
FEN	17.500
LİSE 1-2-3:	
MATEMATİK	17.500
FİZİK	17.500
KİMYA	17.500
BİYOLOJİ	10.000
ENGLISH FOR BEGINNERS	72.000
ÖSS SAYISAL	39.000
ÖYS SAYISAL	39.000
ÖSS-ÖYS SÖZEL	39.000
OYUN PROGRAMI	3.500

CPC 6128	
İLKOKUL:	
KOLEJLERE İLK ADIM 4. SINIF	83.000
İŞTE KOLEJ 5. SINIF	83.000
ORTA OKUL 1-2-3:	
MATEMATİK-FEN	42.000
LİSE 1-2-3:	
MATEMATİK-FİZİK	
KİMYA-BİYOLOJİ	
ÖSS SAYISAL	42.000
ÖYS SAYISAL	42.000
ÖSS-ÖYS SÖZEL	42.000
ENGLISH FOR BEGINNERS	94.000
OYUN PROGRAMI	17.500
PC 1512/1640:	
ENGLISH FOR BEGINNERS	120.000
SORU BANKASI	75.000
TEST PROGRAMI	75.000

BİLGİSAYAR FİYATLARI

AMSTRAD CPC 464 Y.M.	884.500
AMSTRAD CPC 6128 Y.M.	1.441.000
AMSTRAD PCW 8256	1.408.000
AMSTRAD PCW 8512	1.972.000
SINCLAIR 128K PLUS 2	810.000
SINCLAIR 128K PLUS 3	780.000
AMSTRAD PC FİYAT LİSTESİ	2.871.000
PCI512 SD / MONO MONITOR	3.256.000
PCI512 DD / MONO MONITOR	4.175.000
PC1512 20 Mb MONO	4.375.000
PC1512 30 Mb MONO	3.256.000
PC1640 SD / MONO	3.737.000
PC1640 DD / MONO	4.501.000
PC1640 20 Mb MONO	4.752.000
PC1640 30 Mb MONO	
EPSON	
DMP 3160 (80k1-160cps)	1.023.000
DMP 4000 (132k1-200cps)	1.608.000

İŞ PROGRAMLARI

CPC 6128		PC 1512/1640	
STOK KONTROL V5	67.200	CARİ HESAP TAKİBİ	500.000
CARİ HESAP V5	67.200	ÇEK SENET TAKİBİ	500.000
CARİ HESAP TAKİBİ	112.000	STOKKONTROL/FAT/IRSALİYE	720.000
AJANDA	67.200	GENEL MUHASEBE	560.000
MÜŞTERİ CARİ HESABI	67.200	PERSONEL BORDROSU	560.000
STOK KONTROL	67.200	ÜRETİM/MALİYET	500.000
MÜŞTERİ CARI/STOK KONTROL	784.00		
ÇEK SENET TAKİBİ	67.200		
BORDRO	67.200		
HESAP TABLOSU	67.200		
ADRES ETİKETLEME	67.200		
KELİME İŞLEM	67.200		
KARTOTEKS	67.200		

YARDIMCI MALZEMELER

3" disket (maxel)	13.500
5 1/4" disket (precision)	2.500
5 1/4" disket kutusu (100)	55.000
Yazıcı kağıdı (80 kolon)	30.000
Yazıcı kağıdı (132 kolon)	45.000
85x77 Adres Etiket	30.000
35x97 Adres Etiket	30.000
TOZ ÖRTÜLERİ	
CPC 464/6128 Yeşil Monitör	10.000
CPC 464/6128 Renkli Monitör	11.000
PCW 8256/8512 + Printer	15.000
PC 1512/PC 1640	14.500
COMMODORE 64	5.800

%10 İNDİRİM KUPONU

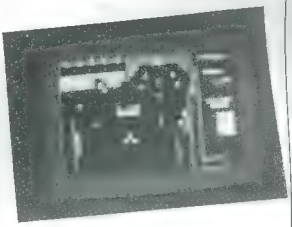
BİLDEN-Bilgisayar Programlama
Sahne Sok. Alihan Kat: 5 GALATASARAY Tel: 152 47 27

BREAK
PINBALL

Pinball Wizard

```
330 FOR j=1 TO 20:NEXT
340 GOSUB 660:WEND
350 WHILE y<25 GOSUB 820
360 GOSUB 660
370 WEND
380 REM ======= TOPU KAYBETME =========
390 SOUND 7,500,10:PEN 1 LOCATE x,y
400 PRINT CHR$(130); bal=bal-1
410 PEN 2:LOCATE 30,10:PRINT " ";
420 IF bal>0 THEN 230
430 REM ======= OYUN SONU =============
440 SOUND 3,60,200,10,0,1
450 LOCATE 13,8:PRINT"Oyun Sonu",
460 FOR k=1 TO 1500:NEXT
470 FOR j=1 TO 5:IF sc>h(j) THEN 490
480 NEXT GOTO 570
490 FOR k=5 TO j+1 STEP -1
500 h(k)=h(k-1):NEXT h(j)=sc
510 LOCATE 7,8:PRINT"Sizin kazandiginiz"
520 IF j=1 THEN LOCATE 10,9 GOTO 560
530 pl$="inci":IF j=2 THEN pl$="inci" EL
```

```
10 REM ** PINBALL **
20 REM ** Sizin Amstrad **
30 REM ** Aralık 88 **
40 SYMBOL AFTER 256
50 MEMORY 24999 SYMBOL AFTER 33
60 RESTORE 2180:FOR j=25000 TO 25074
70 READ a:POKE j,a:NEXT
80 REM ====== OYUNA BASLAMA =======
90 GOSUB 1790 GOSUB 1420
100 PEN 2:LOCATE 3,8
110 PRINT"Oyun icin <SPACE>";
120 FOR j=1 TO 3 LOCATE 2,j+3
130 PRINT STRING$(15,"%"),:NEXT
140 WINDOW 34,39,5,20
150 PRINT"SKOR:              0"
160 PRINT:PRINT:PRINT"YUKSEK SKOR "
170 FOR j=1 TO 5
180 PRINT USING"#####";h(j);
190 NEXT WINDOW 1,40,1,25
200 pn=240:sc=0:in=0 bal=5
210 PEN 1:LOCATE 32,24:PRINT "(((((",
220 MOVE pn,46:DRAWR 46,0,1
230 WHILE INKEY(47)= 1:WEND
240 LOCATE 2,8:PRINT SPACE$(29),
250 x=31,y=24:dx=0:dy=0
260 LOCATE 31+bal,24:PRINT " ";
270 LOCATE 31,24:PRINT "(";
280 FOR j=1 TO 100:NEXT
290 PEN 1:LOCATE 31,25:PRINT "*";
300 FOR j=1 TO 100:NEXT
310 PRINT CHR$(8);")";:PEN 2
320 WHILE dx=0:GOSUB 710
```



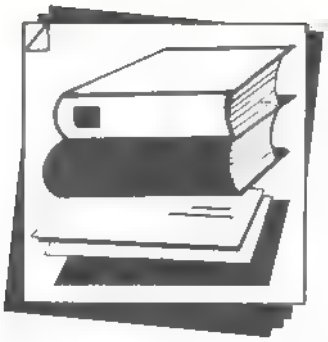
```
SE IF j=3 THEN pl$="inci"
540 j$=STR$(j)·LOCATE 14,9
550 PRINT j$+pl$;:LOCATE 10,10
560 PRINT"onyuksek skor"
570 WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR j=1 TO 150
0
580 IF INKEY$<>"" THEN 600
590 NEXT
600 LOCATE 3,8 PRINT"Yeni oyun icin <SPA
CE>";
610 LOCATE 10,9 PRINT SPACE$(13).
620 LOCATE 10,10 PRINT SPACE$(13).
630 MOVE pn,46:DRAWR 46,0,0
640 GOTO 120
650 REM ======= CUBUK KONTROL ========
660 po=pn IF INKEY(34)<>-1 AND po>64 THE
N pn=pn-16
670 IF INKEY(27)<>-1 AND po<368 THEN pn=
pn+16
680 MOVE po,46:DRAWR 46,0,0
690 MOVE pn,46:DRAWR 46,0,1:RETURN
700 REM ======= TOPA VURUS ===========
710 IF y=10 THEN 760
720 LOCATE x,y:PRINT " ".
730 y=y-1:IF y=10 THEN x=x-1
740 LOCATE x,y.PRINT "(".
750 RETURN
```

```
760 dx=-1.dy=CINT(RND)
770 PEN 1 LOCATE x,y PRINT "!";
780 PEN 2·x=x-1 y=y+dy
790 LOCATE x,y·PRINT "(";
800 RETURN
810 REM ====== TOP HAREKETI ============
820 ox=-dx·oy=-dy GOSUB 1360
830 ON PEEK(24995) GOTO 950,840,840,850,
870,900
840 dx=-dx·GOTO 950
850 dy=1 dx=0:GOTO 950
860 GOTO 950
870 LOCATE x+dx,y PRINT" ".
880 SOUND 1,200,0,0,1 in=20 GOSUB 1280
890 dx=-dx GOTO 950
900 SOUND 2,250,0,0,1·in=50·GOSUB 1280
910 dx=-dx.IF dy=0 THEN dy=SGN(INT(RND*7
-3)).GOTO 930
920 dy=CINT(RND)*dy
930 GOSUB 1370·IF PEEK(24997)=1 THEN 950
940 dy=-dy GOTO 1240
950 ON PEEK(24996) GOTO 1150,960,970,124
0,980 1010,1090,1110
960 dy=-dy GOTO 1240
970 dx=1:GOTO 1240
980 LOCATE x,y+dy.PRINT " ";
```

```
990 SOUND 1 200,0,0,1 in=20 GOSUB 1280
1000 dy=-dy GOTO 1240
1010 SOUND 2,250 0,0,1 in=50 GOSUB 1280
1020 dy=-dy IF dx=0 THEN dx=SGN(INT(RND*
7-3)) GOTO 1040
1030 dx=CINT(RND)*dx
1040 IF dx=0 AND dy=0 THEN dx=ox dy=oy G
OTO 1240
1050
1060
1070 GOSUB 1370 IF PEEK(24997)=1 THEN 12
40
1080 dx=-dx GOTO 1240
1090 SOUND 4 170,0,0,1 in=100 GOSUB 1280
1100 dy=-dy GOTO 1240
1110 IF po<pn AND dx<1 THEN dx=dx+1
1120 IF po>pn AND dx>-1 THEN dx=dx-1
1130 IF x=26 AND dx=1 THEN dx=-1
1140 dy=-dy SOUND 1,338 0,0,1 GOTO 1240
1150 IF PEEK(24996)*PEEK(24995)<>1 THEN
1240
1160 ON PEEK(24997) GOTO 1240,1170,1170,
1240,1180,1200,1240,1230
1170 dy=-dy dx=-dx·GOTO 1240
1180 LOCATE x+dx,y+dy PRINT" ".
1190 dx=-dx GOTO 990
1200 SOUND 2,250 0,0,1 in=50 GOSUB 1280
1210 IF RND>0 5 THEN dx=-dx·dy=0 GOTO 12
40
```

```
1220 dx=0 dy=-dy GOTO 1240
1230 dy=-1 dx=0 SOUND 1,338,0,0,1
1240 LOCATE x,y PRINT " ".
1250 x=x+dx y=y+dy LOCATE x,y
1260 PRINT"(". RETURN
1270 REM ====== SKOR RUTINI ========
1280 IF sc<10000 AND sc+in>9999 THEN GOS
UB 1320
1290 sc=sc+in LOCATE 34,7
1300 PRINT USING"######",sc.
1310 RETURN
1320 bal=bal+1 LOCATE 30+bal,24
1330 PEN 1 PRINT "(".
1340 PEN 2 RETURN
1350 REM ==== MACHINE CODE CALL =====
1360 POKE 24990,y POKE 24991,x
1370 POKE 24992,(256+dx) MOD 256
1380 POKE 24993,(256+dy) MOD 256
1390 CALL 25000
1400 RETURN
1410 REM ===== MASA CIZIMI ==========
1420 INK 0,0 INK 1 6 INK 2 26 INK 3 18
1430 MODE 1 BORDER 1 PEN 1 PAPER 0
1440 PRINT STRING$(31,"!")
1450 PRINT"
```

```
'!"                                    !'
1460 PRINT"!
!!"                                    !
1470 PRINT"!
 !!"                                   '
1480 PRINT"'
 !!"
1490 PRINT"!
 '!"
1500 PRINT"!
 '!"
1510 PRINT"!
 '"
1520 PRINT''
'!!'
1530 PRINT"!
 '"                                   !!!
1540 PRINT''
' ''
1550 PRINT''
' ''
1560 PRINT"!   .                                  !
' '"
1570 PRINT"!   !                                  !
' '"
1580 PRINT"!   !                                 #!
' !"
1590 PRINT"!   !                                  #
' !"
1600 PRINT"!   !                                 $
! !"                                   !
1610 PRINT"!   !
' !"
1620 FOR j=1 TO 4                                 !
1630 PRINT"!   !
! !"
1640 NEXT                                         !
1650 PRINT"'   '
! '''''''"
1660 PRINT"'
!       !"
1670 PRINT"!
!)!!!!!!"
1680 LOCATE 5,20:PRINT "!".
1690 PEN 3.FOR j=1 TO 29:READ x,y
1700 LOCATE x,y:PRINT "&";:NEXT
1710 PEN 2:FOR j=1 TO 11:READ x,y
1720 LOCATE x,y·PRINT "'";·NEXT
1730 MOVE 0,399 DRAWR 320 0,1
1740 MOVE 0 0·DRAWR 478,0
1750 LOCATE 33,2 PEN 3
1760 PRINT"PINBALL".RETURN
1770 REM ===== GRAPHIC DUZENLEME ======
1780 REM ===== VE ISIM SAYFASI ========
1790 SYMBOL 33,255,255,255,255,255,255,2
55,255
1800 SYMBOL 35,255,127,63,31,15,7,3,1
1810 SYMBOL 36,128,192 224,240,248,252,2
54,255
1820 SYMBOL 37,126,126,126,126,126,126,0
,0
1830 SYMBOL 38,60,66,153,189,189,153,66,
60
1840 SYMBOL 39,0,126,24,60,102,102,255,2
55
1850 SYMBOL 40,0,56,124,254,254,124,56,0
1860 SYMBOL 41,126,126,24,56,28,56,28,56
1870 SYMBOL 42,0,0,0,0,0,126,126,60
1880 SYMBOL 129,255,0,0,0,0,0,0,0
1890 SYMBOL 130,0,0,0,0,0,0,0,255
1900 ENV 1,6,-2,3·ENT 1,100,5,2
1910 FOR j=1 TO 5·h(j)=1000.NEXT
1920 CALL &BC02 INK 2,18
1930 MODE 1·LOCATE 17,4
1940 PEN 1:PRINT"PINBALL"
1950 MOVE 256,332.DRAWR 110,0,3
1960 LOCATE 14,7
1970 PRINT"Sizin Amstrad"
1980 PEN 2:WINDOW 3,37,10,25
1990 PRINT"
2000 PRINT"
2010 PEN 1:PRINT
2020 PRINT" Controls . <O> Sola cubuk ha
reketi"
2030 PRINT"                <P> Saga cubuk ha
reketi"
2040 PRINT"                <SPACE> Topu Firl
atma"
2050 PEN 3:PRINT
2060 PRINT" SKORLAR .  ' 100 puan  & 50
puan"
2070 PRINT.PRINT TAB(13)"Bir tugla 20 pu
an
2080 PEN 2:PRINT
2090 PRINT" Her 10000 puan icin bir ekst
ra top"
2100 PRINT:PRINT"      Baslamak icin bir
tusa basin"
2110 WHILE INKEY$<>"" WEND
2120 CALL &BB18·RETURN
2130 REM ===== MACHINE CODE DATA =======
=
2140 REM ==== BASLAMA ADRESI. 25000 ====
==
2150 REM ====== GENISLIK : 75 BYTES ====
=
2160 REM ====== CIKIS NOKTASI :25000 ===
2170 REM ===== Ekran Pozisyon Datalari =
=
2180 DATA 42,158,97,58,160,97,132,103
2190 DATA 245,205,117,187,205,96,187
2200 DATA 221,33,163,97,205,218,97,42
2210 DATA 158,97,58,161,97,133,111,205
2220 DATA 117,187,205,96,187,221,35
2230 DATA 205,218,97
2240 DATA 241,205,111,187,205,96,187
2250 DATA 221,35,6,8,33,235,97,190,40,5
2260 DATA 35,16,250,6,1,221,112,0,201
2270 DATA 129,39,38,37,35,36,33,32
2280 DATA 21,2,27,2,19,3,29,3,18,4,30,4
2290 DATA 21,5,27,5,24,6,20,7,28,7,31,8
2300 DATA 24,9,6,10,15,11,19,11,15,12
2310 DATA 19,12,29,13,10,14,24,14,28,15
2320 DATA 5,16,5,17,17,17,5,18,16,18
2330 DATA 18,18,5,19
2340 DATA 3,1 6,1,9,1,12 1,15,1,23,2
2350 DATA 24 2 25,2,16,12 17,12,18,12
```



BASIC KURSU

MISAK VARTIKOĞLU

Sayaç kavramı : Bilgisayarda sayma işlemini gerçekleştirmek için s=s+1 gibi bir ifadeye sayaç adı verilir. Sayaç kavramını daha iyi anlamak için aşağıdaki program parçasını inceleyelim.

```
 90 . . .
100 s=0
110 . .
120 . . . .
130 s=s+1
140 . . . .
150 . . . .
160 GOTO 110
```

S sayısal değerinin başlangıçdaki değeri 0 dır. Programın akışı 130 satıra geldiğinde sağ tarafta bulunan s+1 ifadesinin değeri s+1=0 +1=1 olur. Bu değer tekrar solda bulunan S sayısal değişkenine atanır. (Daima sağdaki değer soldaki değere atanır), Böylece S=1 olur. Program 160. satırda bulunan goto komutu ile tekrar 110. satıra dolayısıyle 130. satıra tekrar gelir. Bu durumda s'nin değeri 1 dir. S+1 ifadesi şöyle olur: s+1=1+1=2 böylece s'nin değeri her s=s+1 ifadesinde bir arttırılmış olunur.

Örnek:

```
10 s=0
20 s=s+1
30 PRINT S
40 GOTO 20
```

Örnek:

```
10 s=0
20 s=s+1
30 PRINT S
40 IF S=100 THEN END
50 GOTO 20
```

Yukarıdaki program 1'den 100 e kadar sayıp durur.

Örnek.

```
10 s=0 t=0
20 s=s+1
30 t=t+s
40 PRINT S, T
50 IF S=100 THEN END
60 GOTO 20
```

(END- Programın çalışmasını durduran komutdur.)

Bu program 1'den 100'e kadar olan sayıların toplamını hesaplar.

Örnek: N adet girilen sayılar içinde en büyük sayıyı bulan program

```
 5 S=0
10 INPUT "kaç sayı gireceksiniz"; n
20 s=s+1
30 INPUT "SAYI"; k
40 IF S=1 THEN EBS=k
50 IF k>EBS THEN EBS=k
60 IF s=n THEN PRINT "EN BUYUK
SAYI= "; EBS: END
70 GOTO 20
```

GOSUB satır no/RETURN: Gosub komutu GOTO komutuna benzer, GOSUB komutu belirtilen satıra atladıktan sonra, RETURN komutunu gördüğünde geldiği yerin bir sonrakı komutuna geri döner.

Örnek:

```
10 CLS
20 INPUT "yarı çap"; r
30 GOSUB 100
40 PRINT
50 PRINT "R="; R, "ALAN="; S
60 END
100 S=PI*R*R
110 RETURN
```

(PI=3. 14)

Programın Çalışma Sırası:

```
10
20
30
100
110
40
50
60
```

Örnek:

```
10 CLS
20 INPUT "fiyat'; f
30 GOSUB 100
40 PRINT
50 PRINT "FİYAT=", F
60 "K.D.V="; K
70 PRINT "TOPLAM="; F+K
80 PRINT
90 GOTO 20
100 K=F*12/100
110 RETURN
```

Programın Çalışma Sırası

10, 20, 30, 100, 110, 40, 50, 60, 70, 80, 90 (→ 20)

10 - 80 ... Ana Program
100 - 110 ..... Alt Program adı verilir.
90 .... Ana program ile Alt programı ayıran satır.

GOSUB komutu RETURN komutunu görmeden başka bir alt programa atlayabilir. Yani GOSUB komutları bir zincir şeklinde birbirine bağlanabilir.

Örnek:

```
10 CLS
20 INPUT "Bilgisayar fiyatı"; f
40 INPUT "İndirim oranı %'; i
50 GOSUB 1000
60 PRINT
70 PRINT "Cinsi=Bilgisayar'
80 PRINT "Satış Fiyatı ="; F
90 PRINT "İndirim Oranı = ; I
100 PRINT "Tutar      - ; T
110 PRINT "K.D.V.     =', K
120 PRINT "TOPLAM    ="; TOP
130 PRINT
140 GOTO 20
1000 REM INDIRİM HESABI (REM: Başlık koyma)
1010 T=F-F*I/100
1020 GOSUB 2000
1030 RETURN
2000 REM KDV VE TOPLAM HESABI
2010 K=T*12/100
2020 TOP=T+K
2030 RETURN
```

Programın Çalışma Sırası

10, 20, 30, 40, 1000, 1010, 1020, 2000, 2010, 2020, 2030, 1030, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140 (→ 20)

FOR/NEXT/STEP: Çevrim veya Loop denir. Ardarda tekrarlanarak yapılacak işlemler için kullanılan komutdur.

Komutun kullanım biçimi aşağıdaki gibidir.

FOR sayısal değişken= başlangıç değeri TO limit değer STEP artım

→ Çevrim Değişkeni

NEXT sayısal değişken

Örnek:

```
10 FOR M=1 TO 100 STEP 1
20 PRINT M
30 NEXTK M
40 END
```

10. Satırın anlamı, M sayısal değişkenine 1'den başlayarak 100'e kadar 1'erli artırarak değer ver demektir. Böylece FOR ve NEXT komutları arasında kalan PRINT komutu 100 kez tekrarlanmış olur. (1'den 100'e kadar sayma).

Program her NEXT M komutunu gördüğünde M değerini otomatik olarak bir arttırır ve limit değer olan 100 sayısıyla karşılaştırır. M değeri 100 sayısından küçükse tekrar 20. satıra dönerek işlem devam eder. Ne zaman ki M değeri 101 olur program 40. satıra geçer ve durur.

STEP komutu kullanılmaz ise artım +1 olarak kabul edilir. Bazı durumlarda başlangıç değeri limit değerden büyük olabilir (100'den 1'e doğru gibi) bu durumda STEP komutu eksi bir değer olarak verilmelidir.

Örnek:

```
10 FOR N=100 to 1 STEP -1
20 PRINT n
30 NEXT n
```

Örnek:

```
10 CLS
20 FOR K=40 TO 1 STEP -1
30 LOCATE k, 12· PRINT "A";
40 NEXT K
50 GOTO 10
```

Örnek:

```
10 REM faktoryel hesabı
20 CLS
30 INPUT "sayı;"; n
40 IF N>=34 THEN PRINT "SAYI ÇOK BÜYÜK' : GOTO 30
50 PRINT
60 F=1
70 FOR M=1 TO N
80 F=F*M
90 NEXT M
100 PRINT '!' ; N; " = '; F
110 GOTO 30
```

CRASH MODE

CHUCKIE EGG

Aşağıdaki kısa poke listesini yazın. Ve Chuckie Egg'de 0.255 yaşam hakkına sahip olun. Metod 2'yi kullanın. İlk bölümü geçin. 30 no'lu satırdaki "n" yerine istediğiniz yaşam sayısını yazın.

```
1 'CHUCKIE EGG  TEYP VEYA DISK
2 'Sizin Amstrad
3 'Aralık 88
10 MEMORY &8000
20 LOAD"chuck",&8000
30 POKE &9CEF,n:'n yerine 0 255
40 CALL &9A97
```

Aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. T1 isimli dosyayı geçin. Böylece sonsuz yaşam hakkını elde edeceksiniz.

```
1 'TERRA COGNITA  TEYP VEYA DISK
2 'Sizin Amstrad
3 'Aralık 88
10 MODE 2
20 INK 0,26 BORDER 0
30 INK 1,0
40 OPENOUT"dummy"
50 MEMORY 999
60 LOAD"","",&C000
70 LOAD"","",1000
160 'Sonsuz Yasam
170 POKE &19AE,0
180 LOAD"","",20000
190 CALL 1004
```

Fruity Frank oyununda 0.255 yaşam hakkı istiyorsanız, aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 2'yi kullanın. Fruity. bas isimli ilk bölümü seçin. 60 no'lu satırdaki "n" yerine istediğiniz yaşam sayısını yazın.

```
10 'FRUITY FRANK   TEYP VEYA DISK
20 'Sizin Amstrad
30 'Aralik 88
40 MEMORY &20FF
50 LOAD"fruity bin",&1B00
60 POKE &2230,n 'n yerine 0 255
70 CALL &1B00
```

Aşağıdaki Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Spindizzy'de sonsuz zaman elde ederek tum kristalleri koplayacak ve sona ulaşacaksınız.

```
1 'SPINDIZZY  TEYP VEYA DISK
2 'Sizin Amstrad
3 'Aralik 88
10 MODE 1
20 FOR T=49152 TO 49170
30 READ a$ POKE t,VAL("&"+A$)
40 NEXT T
50 CALL 49152
60 DATA 21,40,00,11,C0,B0,3E,6A
70 DATA cd,A1,BC,3E,C9,32,5E,A8
80 DATA C3 00,B0
```

TEYP İÇİN POKE METODLARI

İşte size Crash Mode teyp poke'larını kullanabilmeniz için iki metod. Poke'lar ile verilen açıklamalarda bu iki metodtan hangisini kullanacağınız belirtilecektir. Eğer 664 veya 6128 sahibi iseniz önce "|tape" yazmayı unutmayınız.

METOD 1

Oyun kasedini başa sarın. POKE listesini bilgisayara girin. Sonra RUN yazarak Enter tuşuna basın. (CTRL VEYA CONTROL tuşlarına dokunmayın, bu POKE'un çalışmasını durduracaktır) Play tuşuna ve sonra da ana klavyede herhangi bir tuşa basın. Teybiniz normal olarak çalışacaktır.

METOD 2

Bu metod için oyun programının ilk bölümünü atlamak gerekmektedir. Bunu yapabilmek için önce oyun bandını başa sarın. Şimdi listenizi girin, sonrada CAT yazarak Enter'e basın. Once Play'a sonrada herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırın ve ekranı izleyin.

Kısa bir süre içinde "Found Herhangi bir Block 1" mesajını alacaksınız. Mesajdaki "Herhangi bir"in ne olduğu hiç önemli değildir. Bu her sayıda değişebilecek bir şeydir. Eğer Crash Mode talimatları size sadece birinci bloğu atlamanız söylüyorsa teybi burada durdurun.

Eğer talimatlarda birden fazla şeyin atlanması söylenmişse [illegible] şey için "Found" mesajı verildiğinde teybi durdurun.

Teybi durdurduğunuzda "Escape"e basın RUN yazarak Enter yazın. Şimdi önce teyp kasında Play'a, sonrada klavyede herhangi bir tuşa basarak teybi çalıştırmaya başlayın.

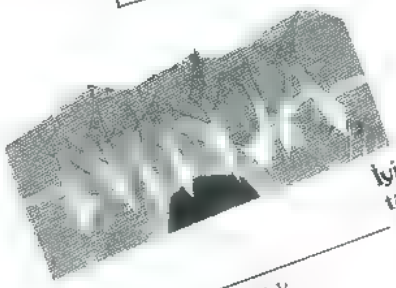
CRASH MODE

Dirk'ü ölümsüzleştiriyoruz. Dragon's Lair'de sonsuz yaşama sahip olmak istiyorsanız poke listesini yazın. Metod 1'i kullanarak çalıştırın. Sonsuz yaşama sahip olarak amacınıza ulaşacaksınız.

```
1  DRAGON'S LAIR  TEYP
2  'Sizin Amstrad
3  'Aralik 88
40 MODE 1 n=&BE80
50 a$="Dragon s Lair Poke"
60 LOCATE (40 LEN(a$))/2+1,11
70 PRINT a$ READ b$ WHILE b$<>"**"
80 LOCATE (40 LEN(b$))/2+1,13
90 PRINT b$:VAL("&"+b$) POKE n,b n=n+1
100 READ b$ WEND
110 t=t+b READ b$ WEND
120 IF t=&1297 THEN CALL &BE80
130 PRINT "Datalarda yazilim hatasi" LIS
T 120
140 DATA 21,8d,be,7e,b7,28,1e,cd
150 DATA 5a,bb,23,18,f6,1f,0b,0d
160 DATA 28,47,29,20,43,57,54,41
170 DATA 2f,43,2e,4a,2e,50,49,4e
180 DATA 44,45,52,2e,00,21,00,03
190 DATA 01,ff,7c,af,cd,a1,bc,3e
200 DATA b7,32,b7,25,c3,17,25,**
```

Nightmare Mousion'daki yaratıkları etkisiz hale getirmek ve sonsuz Macho Enerjiye sahip olmak için Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın.

```
1  'GHOST HUNTERS   TEYP VEYA DISK
2  'Sizin Amstrad
3  'Aralik 88
10 MODE 1:t=0:LOCATE 12,10
50 PRINT "Ghost Hunters Poke"
60 FOR n=&BE80 TO &BEBF
70 READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE n,a:t=t+a:NEXT
90 IF t=&18A5 THEN CALL &BE80
100 PRINT"Yazilim hatasi !!!"
110 DATA 21,a7,be,7e,23,b7,28,05
120 DATA cd,5a,bb,18,f6,3e,16,21
130 DATA a0,a4,11,60,00,cd,a1,bc
140 DATA 21,fc,a4,36,c9,cd,a0,a4
150 DATA af,32,c1,82,c3,73,61,1f
160 DATA 0b,0c,28,43,29,20,43,57
170 DATA 54,41,2f,43,2e,4a,2e,50
180 DATA 49,4e,44,45,52,2e,00,a9
```



İyi bir Ninja olmak ve görevinizi tamamlamak istiyorsanız verdiğimiz Crash Mode Poke listesini yazın. Metod 1'i kullanın. Rakiplerinizden ve kullandıkları silahlardan etkilenmeyecek ve görevinizi başarı ile tamamlayacaksınız.

```
1  NINJA   TEYP
2  Sizin Amstrad
3  Aralik 88
10 MEMORY &7FFF tot=0
20 FOR b=&8000 TO &806E
30 READ a$ c=VAL("&"+a$)
40 POKE b,c tot=tot+c NEXT b
50 IF tot<>&20E6 THEN PRINT"YAZILIM HATA
SI" STOP
60 CALL &6000
70 DATA 21 40.1f 11.00 08 3e,1b,cd,a1 bc
80 DATA 32 80 11 56.1f 01 09 00,ed b0,21
f3 21
90 DATA 11 52 06 01,34 00 ed,b0 21 40 1f
3b 80
100 DATA bf 01 52.06,ed b0,21,06 bf e5 c
.11 00
110 DATA 00 01,52 05,04,c5,05,21,6b,06,1
9,11,40
120 DATA 01 1b,00,ed b0,21 81,02,36,cd,2
1 a2,02
130 DATA 23,36 02,c3,40,00,18,20,21,c3,9
3 36,a4
140 DATA 59,3e 71,32 31,59,af,21 1e,59,7
7,22,2f
150 DATA 32,24 59 2a,b0,00,c9
```

HANDBALL MARADONA

Handball Maradona oyununda seviyeleri geçmek için kod numaralarını merak edenler, işte bir fırsat. Her seviyenin kod numarası aşağıdadır. İstediğiniz seviyeden başlayarak oynayabilirsiniz.

Seviye	Skill Code
B	5378
C	3411
D	1471
E	2416
F	4876
G	6815
H	7875
I	8112
J	5172
K	3617
L	1677
M	2613
N	4573
O	6514

PROBLEMLER

Dergınızın Ekım 88 sayısında vermış olduğunuz Basic programları açan Poke listesını yazdığımda sürekli "Memory Full" ifadesi ile karşılaşıyorum. Bu konuda bana yardımcı olur musunuz?

CAN YILMAZ
İSTANBUL

SAD: Dergımizde yayınlana bu Poke listesi sadece CPC 464'de kullanılabilir. Yine sadece Basıc programlarının listesini almanızı sağlar. Load ile çağırdığınız programların "Memory Full" cevabı vermesi bu programın makıne dılı (Binary) ile yazılmış olmasındandır.Makıne kodu ile yazılan programların listesı alınamaz. Ancak bir ara program kullanılarak incelenmeleri mümkündür

Basıc programlarını yazmağa meraklı bir CPC 464 kullanıcısıyım. Aynı zamanda derginizde yayınlanan programlarıda yazmaktayım. Satır numaralarını bilgısayara yazdırabılmem ıçin ne yapmam gerektiğini bıldırırseniz sevinirim.

HANDE SANDIKÇIOĞLU
İSTANBUL

SAD: Amstrad Bilgısayarlarının sahip olduğu Basic'in kullanıcılara program yazma sırasında sağladığı kolaylıklar büyük önem taşımaktadır. Sizin probleminizde Amstrad Basıc'ın sağladığı bu kolaylıklardan biri ile çözülmüştür Amstrad'a satır no'sunu bılgısayara yazdırma AUTO komutu ile asğlanır. Örneğın (AUTO 10, 10) on no'lu satırdan başlayarak onar onar satır numarası verilmesını sağlar

Kasım 88 derginizde yayınlanan (Yazalım Gorelim) 3D GRAFIK başlıklı program listesinde yer alan "^" işaretini bilgısayarımda bulamadım. 50 ve 70 no'lu satırlarda yer alan bu işaretin hangı tuş ile sağlandığını açıklamanızı rica ederım.

AYHAN ALTINOK
SİVAS

SAD: Ikıncı sayımızda yer alan bu programdaki "^" ışaretini yazamayan sızın gıbı bir çok okurumuz bu soruyu yönelt-mişler. "^" işareti keyboard' daki "↑" tuşu ile sağlanır Ancak program ıçerisinde "↑" ışaretı olarak yer alan bu karakter prınter çıkışında "^" olarak elde edılır.

18 yaşında ikı yıldır CPC Amstrad Bilgısayarı kullanmaktayım. Bilgisayarım ile yazılım yapmayı ve bulduğum tüm programları yazarak saklamayı sevmekteyim. Ancak "Save' ettiğim programları tekrar çağırırken teybin yavaş olması nedenıyle sıkılıyorum. Programlarımı kayıt ederken hızlı "save" etmem için ne yapmam gerekmektedır.

BURÇAK TARLAN
İSTANBUL

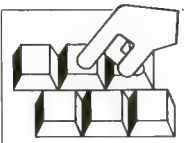
SAD: CPC 464'te kayıt hızını arttırmak dolayısıyla okuma hızınıda arttırmak mümkündür. Bunun için "Speed Write" komutunu kullanmanız gerekır. Bilgısayarınızın normal kayıt hızı *Ø'dır. Yazmış olduğunuz* programı "Save" etmeden önce "SPEED WRITE 1" komutunu verirseniz kayıt hızını arttırmış olacaksınız

Yaklaşık bır yıldır Amstrad CPC 6128 kullanıcısıyım. Save "dosya ismi", P ile kaydedilen kilitli basic programların lıstesını alamıyorum. İlk sayınızda verdığınız pake listesi çalıştırıldığında 49296 sayısını veriyor. Yani çalışmıyor. Bu konuda yardımcı olmanızı rica ederım.

E. CAN GÖKÇEN
İSTANBUL

SAD: Birinci sayımızda kilitli basic programları açmak için verdığımiz poke listesı sadece CPC 464 içindir. Bu konu ile ilgili çok sayıda CPC 6128 kullanıcısı bize başvurdu. CPC 6128'de kilitli basic programların lıstesini alabilmeniz için aşağıdaki programı yazın. Programı çalıştırın. Kilitli basic programı Load ile çağırın. Programın açıldığını göreceksınız.

```
5 CLS
10 MODE 2:cs=0:FOR p=&B5B0 TO
&B5FF
20 READ D$:POKE P,VAL("&"+D$)
30 CS=CS+VAL("&"+D$):NEXT
40 IF CS=9532 THEN CALL &B5B0
ELSE GOTO 190
80 LOCATE 25 10:PRINT">>PROGRA
M DIKETINIZI TAKINIZ<<"
130 LOCATE 27 24 PRINT"DEVAM E
IMEK ICIN BIR TUSA BASINIZ":CA
LL &BB06:MODE 1:CAT
140 |DISC:CALL &B5B0,END
150 DATA 3A 77,BC,2A,78,BC,32,
C8,B5,22,C9,B5,3E,C3,21,CB
160 DATA B5 32,77,BC,22,78,BC,
C9,DF,8B,A8,F5,E5,3A,C8,B5
170 DATA 2A,C9,B5,32,77,BC,22,
78 BC,E1 F1,CD 77,BC,F5,E5
180 DATA 3E,C3,21,CB,B5,32,77,
BC,22,78,BC,E1,F1,CB,87,C9
190 PRINT"HATA"
```



YAZALIM & GÖRELİM

FLASHER

Aşağıdaki program size birbiriyle bağlantılı üç ayrı flash sağlayacak. Bu programın üzerine yükleyeceğiniz her program flash'lı olarak çalışacaktır. İlgileniyorsanız yazın ve görün.

```
1 REM ** FLASHER **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralık 88 **
10 MEMORY &97FF DIM A(5) FOR F=1 TO 5 RE
AD A(F) NEXT
20 FOR F=&9800 TO &98FE READ Z$:A=VAL("&
"+Z$) POKE F,A T=T+A*X=X+1*IF X=51 THEN
GOSUB 40
30 NEXT CALL &9800 END
40 X=0 L=L+1 IF T=A(L) THEN T=0 RETURN
50 PRINT "YAZILIM HATASI SATIR NO:" L*1
0+50 END*DATA 4314,5361,2974,5857,6241
60 DATA 21,29,98,11,41,98,06,91,CD,D7,BC
,21 14,98,01,18 98,C3,D1,BC,00,00,00,00,
20,98,C3,C5,98,C3,D3,98,53,50,45,45,C4,4
9,4E CB,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
70 DATA 14 00,3E,01,32,34,98,F1,11,75,98
 C3,A8,98,3A,32,98,3C,32,32,98,3A,34,98,3C,3A,3
98 99,C0,3E,00,32,32,98,3A,34,98,3C,32,3
4,98,F5,D6,04,CA,35,98,F1,11,75,98,3D,CA,A8,98,11,97
80 DATA A8,98,11,86,98,3D,CA,A8,98,11,13,
,98,C3,A8,98,01,06,12,10,0B,05,17,0A,13,
0D,0C,03,06,0F,01,00,FF,01,1B,06,12,0C,0
7,19,14,15,0A,0B,09,12,10,1A,0D,FF,01,12
90 DATA 1B,06,0D 04,1B,17,16,0C,04,01,02
,11,00,1A,FF,3E,00,F5,1A,F5,D6,FF,CA,C2,
98,F1,47,4F,F1,F5,D5,CD,32,BC,01,13,F1,3
C,C3,AA,98,F1,F1,C9,3D,C0,3E,00,32,32,98
100 DATA DD,7E,00 32,33,98,C9,D6,04 C0 D
,7E,D6,F5,47,3E,0F,90,FA,C3,98,F1,21,75
,98,3D,FA,ED,98,23,C3,E5,98,DD,7E,04,77,
11,11,00,19,DD,7E,02,77,19,DD,7E,00,77,C
9
```

PERMUTASYON

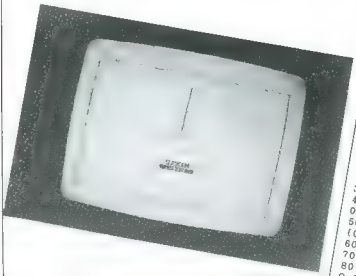
Derginizden ilgi duyacağınız bir program listesi. Bu kısa program yazacağınız bir kelimenin permutasyonunu alarak permute edilmiş şekillerini ekranda sizlere verecek-tir.

```
1 REM ** PERMUTASYON **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralık 88 **
50 CLS ZONE 8:DEFSTR a:DEFINT b z PRINT"
Permute etmek istediginiz kelimeyi girin
":INPUT an n=LEN(an):DIM a(n),b(n) FOR i
=1 TO n a(i)=MID$(an,i,1) IF a(i)=a(i-1)
 THEN b(i)=b(i-1) ELSE b(i)=i
60 NEXT i:WHILE 1:GOSUB 80:GOSUB 70:WEND
70 FOR i=1 TO n:PRINT a(b(i));:NEXT i:PR
INT.. RETURN
80 FOR i=1 TO n-1:FOR j=n TO n-i+1 STEP
-1 FOR k=j-1 TO n-j STEP -1:IF b(j)<=b(k
) THEN NEXT k,j,i:END
90 x=b(j) b(j)=b(k) b(k)=x:FOR i=k+1 TO
n-1:FOR j=i+1 TO n:IF j<=n THEN IF b(i)>
b(j) THEN x=b(i):b(i)=b(j):b(j)=x
100 NEXT j,i:RETURN
```

EKRAN SİLME

Turbo Esprit'teki ekran silme şeklini merak ediyorsanız size verdiğimiz kısa programı yazın. Ekranın noktalar halinde silindiğini göreceksiniz.

```
1 REM ** EKRAN SILME **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralık 88 **
10 FOR p=&BE00 TO &BF17 READ t
20 POKE p,t NEXT CALL &BE00
30 DATA &f3,&11 &ff &bf,&06,&08,&21,&ff,
&ff,&cb &26,&2b
40 DATA &7b,&bd,&20,&f9,&7a,&bc,&20,&f5,
&10,&f0,&fb,&c9
```



● MATRIX

Matrix özellikleri kullanılarak tasarlanmış bir çizim ve bu çizime hareket sağlayan kısa program. Programı yazın ve çalıştırın. Matrix özelliklerini tanıyın.

```
1 REM ** MATRIX **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralik 88 **
20 DEFINT a z·BORDER 0·MODE 1·TAG FOR i=
0 TO 3 READ p(i):INK i,p(i) NEXT
30 DATA 1,26,14,12
40 MODE 1 TAG FOR x=0 TO 79·FOR y=50 TO
0 STEP -1
50 PLOT x*8 y*8-2,((0.2*x*x)+(0 08*y*y)+
(0 09*(x*y))) MOD 4
60 PRINT CHR$(129);
70 NEXT y,x
80 WHILE 1.FOR d=1 TO 100 NEXT FOR i=0 T
O 3 INK i,p((i+j) MOD 4) NEXT:j=(j+1) MO
D 1000 WEND
```

● SAAT

Beğeneceğinizi umduğunuz ilginç bir program daha.Bu program bilgisayarınıza gerçek anlamda bir saat sağlayacaktır.

```
1 REM ** SAAT **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralık 88 **
20 MODE 1 INPUT"Saat kac? Saat Dakika
 hrs mins IF hrs>12 OR hrs<1 OR mins>59
OR mins<0 THEN PRINT CHR$(7)"yalnis yazd
iniz!" FOR i=1 TO 3000 NEXT RUN
30 hrs=hrs+mins/60 EVERY 50 GOSUB 50 DEG
 r=178 MODE 1 BORDER 10 INK 0 10 INK 1,1
 INK 2 26 INK 3 6 DRAW 639 0 1 DRAWR 0 3
98 DRAW 0,398 DRAW 0 0 ORIGIN 320 200 FO
R i=0 TO 360 STEP 6 x=r*SIN(i) y=r*COS(i
) PLOT x y 2 IF i MOD 30=0 THEN DRAWR x/
10 y/10
40 NEXT WHILE 1 WEND
50 SOUND 7 0 7 7 secs=(secs+1) MOD 60 mi
ns=mins+1/60 hrs=hrs+1/3600 mins= (mins<
60)*mins hrs= (hrs<13)*hrs
60 MOVE 0 0 DRAW r*0 95*COS(90 ((secs 1)
*6)), r*0 95*SIN(90 ((secs 1)*6)), 0 MOVE
0 0 DRAW r*0 95*COS(90 (secs*6)),r*0 95*
SIN(90 (secs*6)) 3
70 MOVE 0,0 DRAW 0 9*r*COS(90 (6*(mins 1
/60))), 0 9*r*SIN(90 (6*(mins 1/60))) 0 M
OVE 0 0 DRAW 0 9*r*COS(90 (6*mins)) 0 9*
r*SIN(90 (6*mins)),1
80 MOVE 0 0 DRAW 0 7*r*COS(90 ((hrs 1/36
00)*30)),0 7*r*SIN(90 ((hrs 1/3600)*30))
 0 MOVE 0,0 DRAW 0 7*r*COS(90 (hrs*30))
0 7*r*SIN(90 (hrs*30)) 1
85 LOCATE 19 18 PRINT"SIZIN' LOCATE 18,1
9 PRINT"AMSTRAD"
90 RETURN
```

● MESAJ SCROLLER

Mesaj scrollerinin değişik özelliklerini birçok programda görmekteyiz. Bunun nasıl yapıldığını merak ediyorsanız, aşağıdaki program listesini yazın. Girdiğiniz mesajın scroll edildiğini göreceksiniz. Ufak değişikliklerle yeni biçimlere sokabilirsiniz.

```
1 REM ** MESAJ SCROLLER **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralik 88 **
10 CLS
20 INPUT"Lutfen mesajinizi yazin.",a$
30 a$=STRING$(40," ")+a$
40 FOR a=1 TO LEN(a$).POKE 40199+a,ASC(M
ID$(a$,a,1))
50 NEXT POKE 40199+a,255
60 FOR a=40000 TO 40088 READ a$ b=VAL("&
"+a$)
70 POKE a,b chk=chk+b NEXT IF chk<>10435
 THEN PRINT"YAZILIM HATASI!" END
80 CALL 40000
90 DATA 21 3f,9c,36,0f,21,08,9d,22,3d,9c
,21,33,9c,11,57,9c,06,81,cd,d7,bc,c9,21,
3f,9c,35,c0,36,0f,cd,78,bb,e5,21,19,01,c
d,75,bb,2a,3d,9c,e5,d1,06,26,7e
100 DATA fe,ff 20 04,21,08,9d,7e,cd,5a,b
b,23,10,f1,13,d5,e1,7e,fe,ff,20,03,11,08
,9d,e1,cd,75,bb,ed,53,3d,9c,c9,21,33,9c,
cd,dd,bc,c9
```

SLALOM YARIŞI

Kısa bir program. Zevkli bir oyun. Sürekli değişen bir yolda slalom yaparak engellerden kaçacaksınız. Amacınız uzun süre içinde yarışı sürdürmektir.

```
1 REM ** SLALOM YARISI **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralik 88 **
20 MODE 2:rbank$=CHR$(221)+STRING$(8,207
)+CHR$(223):s%=0 EVERY 50,0 GOSUB 100
30 lbank$=CHR$(128)+CHR$(222)+STRING$(8.
207)+CHR$(220):x=40:y=45:bank$=CHR$(128)
+STRING$(9,207)
40 FOR stream=1 TO 24:LOCATE 40,stream:P
RINT bank$:NEXT man$=STRING$(3,207)+CHR$
(9)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(224):WHILE -1
DI:LOCATE 80,25:PRINT CHR$(128):LOCATE y
,10:PRINT man$:IF TEST(y*8,222)=0 THEN M
ODE 2:PRINT s%;"San ":END
50 EI:IF INKEY(1)=0 THEN y=y+1 ELSE IF I
NKEY(8)=0 THEN y=y-1
60 stream=INT(RND*3)+1:ON stream GOSUB 7
0,80,90:WEND
70 x=x+1:IF x>59 THEN x=59:GOSUB 90:RETU
RN ELSE DI:LOCATE x,24:PRINT rbank$:EI:R
ETURN
80 x=x-1:IF x<11 THEN x=11:GOSUB 90:RETU
RN ELSE DI:LOCATE x,24:PRINT lbank$:EI:R
ETURN
90 DI:LOCATE x,24:PRINT bank$:EI:RETURN
100 LOCATE x,24:PRINT bank$:LOCATE x+5,2
3:PRINT CHR$(128):s%=s%+1:RETURN
```

PARLAK YAZI

Değişik yazım karakterlerine yeni bir örnek. Verilen kısa programı yazın ve çalıştırın. Yeni bir parlak yazı karakterine sahip olacaksınız.

```
1 REM ** PARLAK YAZI **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralik 88 **
10 MODE 1:INK 0,10 :INK 3,0
20 LOCATE 14,8 :PRINT"Sizin Amstrad"
30 s=3 :t=1 :x=8 y=12
40 a$="    Bilgisayar Dergisiniz"
50 GOSUB 70
60 t=0 a$="
70 PEN 1 CALL &BB18 STOP
80 PRINT CHR$(22)CHR$(1)CHR$(23)CHR$(3)
90 TAG MOVE gx,gy PRINT a$, MOVE gx+2,
gy PRINT a$,:MOVE gx,gy+2 PRINT a$, MOVE
 gx,gy 2 PRINT a$,:TAGOFF
100 LOCATE x,y:PRINT a$CHR$(22)CHR$(0)CH
R$(23)CHR$(0) RETURN
```

EKRAN SCROLL

Değişik bir ekran scroll örneği daha. Aşağıdaki kısa programı yazın. Ekranın solu doğru scroll yaptığını göreceksiniz.Bu kısa programı yazmış olduğunuz programların içinde kullanabilirsiniz.

```
1 REM ** EKRAN SCROLL **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralik 88 **
10 FOR a=0 TO 50
20 OUT &BC00,2
30 OUT &BD00,a
40 FOR b=0 TO 100 NEXT B
50 NEXT A
```

MÜZİK

Müzik programlarını merak edenler için kısa bir program listesi. Bu müzik programını yazın ve inceleyin. Amstrad'ın müzik özellikleri hakkında fikir edineceksiniz.

```
1 REM ** MUZIK **
2 REM ** Sizin Amstrad **
3 REM ** Aralik 88 **
10 ENV 1,5,1.5,1,4 ENV 2,5,0,1.15,.1,
10 ENV 1,5,0 1.5, 1,4 ENV 2,5,0,1.5,2,1
1 ENT  1,5, 2,1.10,0,1.5,2,1 ENT 1,0 1.0 INK 1,0 LOCAT
  MODE 2 BORDER 1:PAPER 0 INK 1,0 LOCAT 35 1
E 33 10 PRINT"Sizin Amstrad" LOCATE 35 1
2 PRINT"Aralik 88"
20 DIM a(16) DIM b(16) FOR n=1 TO 16 READ b(n) NEXT
20 DIM a(16) DIM b(16) FOR n=1 TO 16 READ a(n) NEXT
D a(n) DATA 239 239 190.213.179 213,179,179,15
  DATA 239 239 190.213.179 213,179,179,15
9 159 179 190 239,239 319,319 1,1,2 0,1,
9 159 179 190 239,239 319,319 1.1.2 0.1.
0 2,2,1 0 2 2 FOR n=1 TO 16 IF n<9 THE
0 2,2,1 0 2 2 FOR n=1 TO 16 IF n<9 THE
30 FOR f=1 TO 2 FOR n=1 TO 16 IF n<9 THEN
30 FOR f=1 TO 2 FOR n=1 TO 25 IF n<9 THEN SOUN
A pow=pow+0 25 ELSE pow=pow 0 25
A pow=pow+0 25 ELSE pow=pow 0 25
40 IF n=1 THEN 15,1 ELSE SOUND 1,a(n),20,10
40 IF n=1 THEN IF a(n)<0 15,1 ELSE SOUND 1,a(n),20,10
1 a(n) 20 15,1 ELSE SOUND 2,a(n)+1 20 15,2
1 a(n) 20 15,2 ELSE SOUND 2,a(n)+1 20 15,2
50 IF b=1 THEN IF b(n)=1 THEN SOUND 2,a(n)+1 20 40 ELSE IF b(n)=1 THEN SOUND 2,a(n)+1 20 40 ELSE
50 IF b=1 THEN IF b(n)=1 THEN SOUND 2,a(n)+1 20 40 ELSE IF b(n)=1 THEN SOUND 2,a(n)+1 20 40 ELSE
60 IF n=1 THEN 1 ELSE SOUND 4,a(n)*2,20,0
60 IF n=1 THEN 1 ELSE SOUND 4,a(n)*2,20,0
70 n=n+10 20,10 1 ELSE SOUND 4,a(n)*2,20,0
70 n=n+10 20,10 1 ELSE SOUND 4,a(n)*2,20,0
80 NEXT NEXT
80 NEXT NEXT
90 READ a IF a=9999 THEN RESTORE 90 GOTO
90 READ a IF a=9999 THEN RESTORE 90 GOTO 30
 80 ELSE READ b c GOTO 30
 80 ELSE READ b c GOTO 30
90 DATA 1 1 1 1.0 0,0,1.0.1.0 1 0.1 1.1.
90 DATA 1 1 1 1.0 0,0,1.0.1.0 1 0.1 1.1.
1 0,9999
1 0,9999
```

PAGEMAKER

Advanced Memory Systems'in Pagemaker'ını ilk kullandığımda neler hissettiğimi hatırlayınca tüm Amstrad kullanıcılarının disk hazinelerine bu değerli paketi eklemek için bir saniye bile düşünmeyeceklerine inanıyorum.

HASAN KARA

Paket çok çeşitli şekilerde meydana getirebileceğiniz text-grafik kombinasyonlarının A4 sayfalarına uygun olarak hazırlanmasını ve gerektiğinde diske kaydedilmesini ya da printer'a yollanmasını sağlamaktadır. Burada yeralan örneklerden de göreceğiniz gibi sonuç her seferinde muhteşem olacaktır.

Amstrad paketin daha çok kişiye hitap edebilmesi amacıyla programın mouse yanında klavye veya joystick ile kontrol edilmesini de mümkün kılmıştır.

Ancak ne yazık ki CPC 464 ya da 664 sahipleri bu harika paketi kullanabilmek için 64K'lık ek RAM'a muhtaç duyacaklardır.

Ana Mode 2 çizim ekranı A4 kağıdının 1/3 yüksekliğe ve 2/3 genişliğindeki bir "window" olarak düşünülebilir.

Eğer programın çalışması esnasında kullanımdaki alet olan mouse'u kullanmıyorsanız control + K veya J ile klavye veya joystick'i seçebilirsiniz. Hatta bu seçimi yapma sonsına programın herhangi bir bölümünde de sahip olacaksınız.

Eğer joystick veya klavye'yi kullanıyorsanız 4,5,6 numaralı fonksiyon tuşları mouse tuşlarının görevini üstleneceklerdir. Bunlardan 4 çalıştırma, 5 hareket ettirme, ve 6 iptal etme içindir. Bu tuşlar mouse kullanılsa da çalışır durumda kalacaklardır.

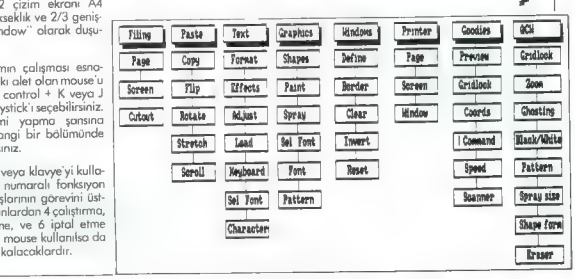
Ekranın sol üst köşesinde 7 menü kutusu gösterilmiştir. Bu kutular Pagemaker'la kullanabileceğiniz fasilitelerı göstermektedir

Bir kutuyu seçmek için oku kutunun üzerine getirip F4 tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Bundan sonra kullanımla ilgili olarak seçilmesi gerekecek bazı alt menüler belirecek ve yapılacak alt menu seçimlerinden sonra da programın işlevi başlıyacaktır

Şekil 1'de Pagemaker'ın kendisini kullanarak yarattığımız basit menu sistemi gözükmektedir. Ekranın en sağında ise Quick Click Window menüsü gözükmektedir. Bu menünün faydası ise ana menü sisteminin kullanılmasına gerek bırakmadan çeşitli işlerin yerine getirilmesini sağlamasıdır. Bu menü ile ilgili ayrıntılı bilgi daha sonra verilecektir.

Şimdi öncelikle ana menüdeki bölümleri daha iyi anlayabilmek için hepsini tek tek inceliyelim.

İlk kısım ok işaretinin disc drive kutusunun üzerine getirilmesi ile seçilecek Filling Modudur. Burada disketen ya da disk etranster yapılışı sağlanmıştır. Transfer edebileceklerinız tam sayfa (64K) tek ekran (16K) ya da herhangi bir boyutaki küçük bölüm ya da resimlerdir. Amstrad ayrıca diskin üzerine ikı örnek dosyada yerleştirilmiştir. Bu örnekler şekil 11'de gözükmektedirler.



Bu moddaki diğer seçenekler ise AMX Art kullanarak yarattığınız Mod 0 ve Mod 1 ekranlarını yuklemenize yarayacaktır.

Ikinci mod olan Paste, ekrandaki görüntülerin işlenilmesinde kullanılacak çeşitli olanaklar sağlamaktadır. Copy, Flip ve Rotate ekranın herhangi bir kısmını işlemenizi mümkün kılar.

Strecth size bir resmin ölçülerini yarıya indirme, ya da iki katına çıkarma olanağını verdiği gibi ekrandaki herhangi bir boşluğun herhangi bir boyuttaki resimle doldurulması imkanını da sağlar.

Ghost fasilitesi çizdiğiniz şekillerin uzerinden geçerek onları hafif hale getirmeyi ancak tamamı ile yok etmemeyi sağlar. Scroll ile de seçeceğiniz herhangi bir kısmı ekranda pixel, pixel hareket ettirebilirsiniz.

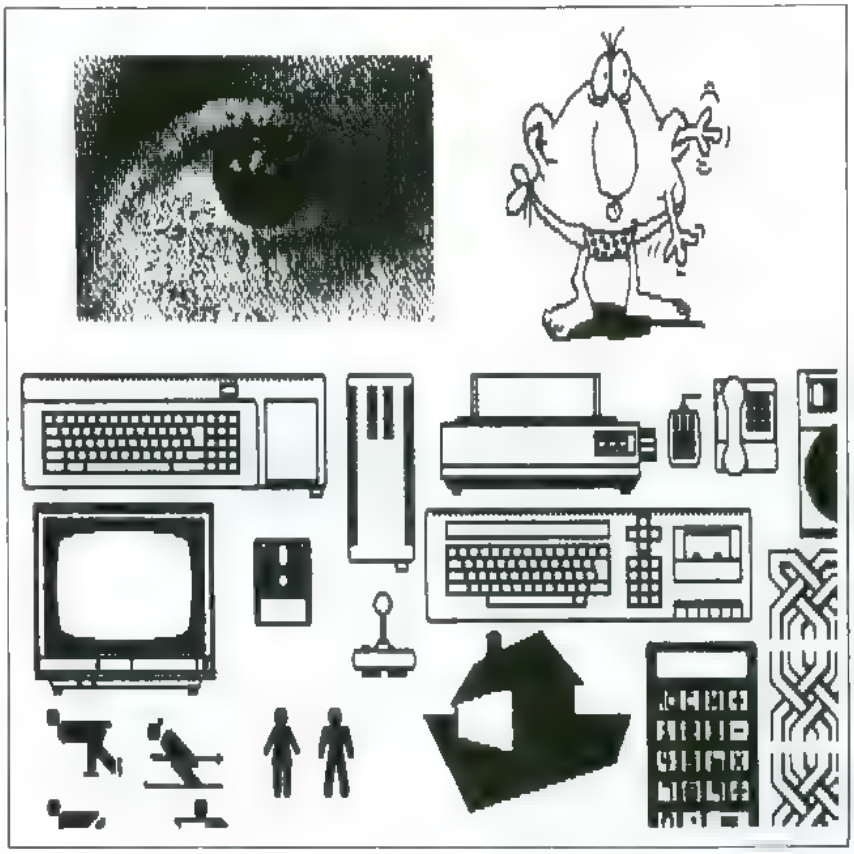
Pagemaker sisteminin en önemli kısmı hiç şüphe yok ki Text modudur. Bu modu seçmekle size textinizi çeşitli biçim, tip ve format kombinasyonlarında yaratma imkanı verecek 8 alt menüye ulaşacaksınız.

Textler direkt olarak klavyeden girebileceğiniz gibi daha önce bir kelime işlemci yardımı ile diske yüklediğiniz bir textide kullanabilirsiniz. Diskın üzerinde bir Tasword ve aynı mükemmellikle çalışan bir Mini Office II ASC II file da bulunmaktadır.

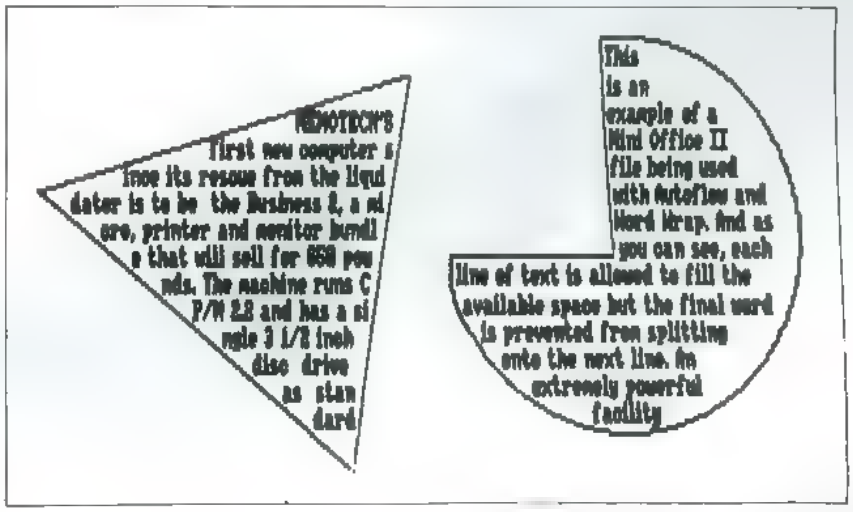
Format fasilitesi sonuç görüntünüzün neye benzeyeceğini saptamanıza yarayacak bir imkandır. Programın kullanımda tuttuğu tip textı yazdığınız yerde basan literal tıp bulunmaktadır Fakat justify seçeneği ile satırlarınızın formatını istediğiniz gibi düzenlıyebilirsiniz.

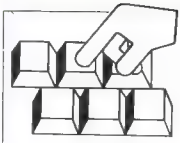
Word Wrap'ı seçtığınızdekelimelerınız sağ marjında yarım bırakılmadan otomatik olarak alt satıra atacak ve üst satırı boşluk kalmıyacak şekilde duzenleyecektir. Bunun yanında etkili bir fasilite olan Autoflow fasilitesi şekline bağlı olmaksınızn istediğiniz herhangi bir kapalı şeklin arzu ettiğiniz bir textle doldurulmasını sağlar

Bılhassa başlık veya tabloların tam ortaya yerleştirilmesini sağlayan Centre fasilitesi printer kullanılocağı zaman değerini daha ıyi bellı edecektir.



Gelecek ay dığer menüleri incelemeye devam edeceğiz.





PROGRAM

SPRITE İLE HAREKETLENDİRME

KEREM ERDEM

Hemen hepimiz bir oyunla oynarken "Keşke ben de bir oyun programlayabilseydim", demişizdir. Ama her zaman karşımıza, BASIC dilinde hareketli grafik yapmanın imkânsızlığı çıkmıştır.

Artık böyle bir sorununuz olmayacak, çünkü aşağıdaki satırları yazınca, Amstrad'ınızın da SPRITE'ları olacak. Sprite, kullanıcı tarafından tamamlanan, ekranda istenildiği gibi yönetilebilen renkli objelere denir.

Program istenen büyüklükte sekiz tane renkli sprite tanımlayabilmenizi sağlar. Basic'e on yeni komut kattığından kullanımı çok kolaydır. Ayrıca sprite'ların şeklini değiştirmek de basit olduğundan canlı hareketler elde edilebilir. Örneğin tekme atan karateciler, kılıçlarıyla dövüşen şövalyeler, bisiklete binen çocuklar yaratmak bu program sayesinde imkânsızlıktan çıkacaktır. Ekranda aynı anda sekiz yarışçı koşabilir, engellerden atlayabilir. Artık gerisi sizin resim kabiliyetinize ve yaratıcılığınıza kalıyor. Ayrıca beğendiğiniz oyunlardaki sprite'ları da kopya edebilirsiniz.

Bu sayıda size ana program ve bir de sprite'ların kullanımını gösteren bir demo programı veriyoruz. Öbür sayımızda ise sprite tanımlamaya yarayan bir program vereceğiz. Komutların ayrıntılı açıklamaları da yine bir sonraki sayımızda olacak

SPRITE DÜNYASINA GİRİYORUZ

Program basic'e on tane RSX komutu katar:
| DEFINE, | SPRITE, | LEFT,'RIGHT, | UP, | DOWN, | CLOTH, | DRESS, | MOVE ve | LEAVE.

İşe önce ilk programı yazmakla başlayın (Programın uzunluğu umudunuzu kırmasın). Ondan sonra programı kaydedin ve RUN yazın. Program dataları kendi kontrol eder ve eğer varsa yanlış olan satırın numarasını söyler. Size yalnız hatayı düzeltip yeniden çalıştırmak kalır Datalar tamamen doğruysa sizden disc drive'ı hazır etmenizi ister ve bir tuşa basınca yüklediği machine code programı "SPRITE" adı altında binary olarak kaydeder

Artık program kullanılabilir haldedir. Şimdi sprite'ların ilk örneğini görmek için demo programını yazabilirsiniz. Programı çalıştırmadan önce "SPRITE" adlı file'ın bulunduğu disketi disc drive'a takın. Daha sonra RUN yazın. Ekranda karat çırpıp havada kalmaya çalışan bir kuş belirecektir. Kuşu cursor tuşlarıyla yönetebilirsiniz. Hemen farkedemeyenler için söyleyelim, kuş Cop-Out oyunundan alınmıştır.

XOR-SPRITE programını kullanmak için artık şu tek satırı yazmanız yeterlidir:

SYMBOL AFTER 256: MEMORY 41663. LOAD "SPRITE": CALL & A50A

| DEFINE komutu sprite'ların tanımlanmasına yarar. Komuttan sonraki ilk parametre tanımlanan sprite'ın numarasıdır. Sekiz sprite olduğundan sıfır ile yedi arasında bir sayı olmalıdır. Sonraki iki parametre sprite'in genişliğini ve boyunu belirler. Birincisi genişliği, yani x-ekseninideki uzunluğudur. Bu 1 ile 80 arasında bir sayı olmalıdır. Her birim mode 2'de 8, mode 1'de 4 ve mode 0'da 2 noktanın genişliğine eşdeğerdir (veya mode 2 deki bir karakterin genişliğine). İkincisi ise boyu, yani y-ekseninideki uzunluğudur. Bir ile 199 arasında bir değer alabilir. Ama sayı fazla büyük olursa grafik yavaşlar. Bunun bir birimi ise bir yazı karakterinin sekizde biridir.

KOMUTLAR

| DEFINE,sp.nr,genişlik,yükseklik,elbisenin başlangıç adresi

| SPRITE,sp.nr,x-koordinatı, y-koordinatı

| UP,sp.nr
| DOWN,sp.nr
| LEFT,sp.nr
| RIGHT,sp nr
| CLOTH,sp.nr,yeni elbisenin adresi

| DRESS,sp.nr,yeni elbisenin adresi

| MOVE,sp.nr,yön vektorü
| LEAVE,sp.nr
* sp.nr=sprite numarası

Komutun son parametresi sprite'ın elbisesinin, yani şeklini belirleyen datalarının hangi adresten başladığını belirtir. Bu hafızanın herhangi bir adresi olabileceğinden 1000 ile 41000 arasında bir sayı olabilir.

SPRITE komutu ise tanımladığınız sprite'ı ekrana koyar. Yine ilk parametre sprite'ın numarası olmalıdır. Sonraki iki parametre x-koordinatı ve y-koordinatıdır. Burada dikkat edilecek husus ise x-koordinatlarının kullanılan ekran mode'una göre farklılıklar göstermesidir. Ekran Mode 0'da 160; Mode 1'de 320 ve Mode 2'de 640 x-koordinatına ayrılmıştır. Y-Koordinat sistemi mode'a göre değişiklik gostermeyip 0 ile 200 arasındadır.

|LEFT, |RIGHT, |UP, |DOWN komutlarının kullanışları aynı olup adlarından da anlaşılacağı gibi sprite'ları sola, sağa, yukarı veya aşağı hareket ettirmeye yararlar. Hepsinde de komuttan sonra sprite numarası gelir, tek parametre alırlar

|CLOTH komutu sprite'ın bir sonraki hareketinde kullanacağı elbisesini, yani şeklini tanımlar, ilk parametre yine sprite numarasıdır. İkinci parametrede sprite'ın yeni elbisesinin bulunduğu adres verilmelidir. Örneğin, sprite'ımız kanatları yukarıda bir kuş olsun. Cloth komutu ile elbisesini kanatları aşağıda olan kuş şeklinin olduğu adresi vererek değiştirelim. Kuşun kanatları hâlâ yukarıda olacaktır. Sonra |RIGHT komutu ile sağa hareket ettirelim. Kuş sağa geçerken kanatlarını aşağı indirecektir. Böylece kanat çırpan kuşlar, koşan adamlar, tekerlekleri dönen arabalar yapabilirsiniz.

|DRESS komutu |CLOTH'a benzer fakat sprite'ın elbisesini bir sonraki hareketi beklemeden, bulunduğu yerde değiştirir. Bu komut yanan odunlar, konuşan insan kafaları gibi animasyon yapımlarında kullanılabilir. |CLOTH komutu gibi yazılır. Yine sprite numarası ve yeni elbisenin adresi verilmelidir.

|MOVE komutu sprite'ın dört yöne hareketinin sayılarla kontrolünü sağlar İlk parametre sprite numarasıdır. İkincisi ise yön vektorudür. Aldığı değere göre sprite sağa, sola, yukarı, aşağı veya çapraz gider:

1....Yukarı
2....Aşağı
4 ...Sola
8 ...Sağa

Bu sayılardan ikisinin toplamı verilirse sprite çapraz hareket eder. Ayrıca bu sayılar Basic'in "JOY (joystick no.)" komutunun verdiği sayılar gibi olduğundan tek satırda sprite'ı joystick ile kontrol edebilirsiniz.

```
10 |MOVE, 0,JOY(0):GOTO 10
```

Son komut olan |LEAVE, sprite'ın ekranı terk etmesini sağlar Bir tek sprite numarasını vermeniz sprite'ın kaybolmasına yetecektir.

```
700 REM ** XOR SPRITE **
710 REM ** Sadece CPC 6128 **
720 REM ** Sizin Amstrad **
730 REM ** Kerem Erdem **
740 REM ** Aralık 88 **
800 '
810 SYMBOL AFTER 256 MEMORY 41663
820 MODE 1:PRINT "Okudugu satir :"
830 n=41664
840 FOR i=1000 TO 1990 STEP 10
850 LOCATE 16,1 PRINT i
860 t=0
870 READ a$ 1=9 IF i=1990 THEN 1=0
880 FOR c=0 TO 1
890 z=VAL("&"+MID$(a$ c*2(1 2)) POKE (c+
n),z
900 t=t+z
910 NEXT
920 READ dt
930 IF dt<>t THEN PRINT "Hatali data sat
iri :";i:STOP
940 n=n+10:NEXT
950 PRINT PRINT "Datalar dogru "
960 PRINT PRINT "Machine code olarak kay
detmek icin"
970 PRINT "disketinizi yerlestirin."
980 PRINT "Ve bir tusa basın.. " CLEAR I
NPUT.CALL &BB18
990 SAVE "sprite",b,&A2C0,991
1000 DATA 0000000000DD7502DD74  677
1010 DATA 03DD5E06DD5607DD7304, 978
1020 DATA DD7205DD4E00E5DD4601  1160
1030 DATA 1808E1CD26BC0D20F3C9, 1177
1040 DATA 1AAE77231310F918EF00, 901
1050 DATA 0000000000DD6E02DD66, 656
1060 DATA 032BDD7502DD7403FD21, 1012
1070 DATA 4FA3DD7E00FD7700DD5E, 1276
1080 DATA 04DD5605DD4E06DD4607, 919
1090 DATA DD7104DD7005E5180AE1, 1164
1100 DATA CD26BCFD350020F4C90A, 1224
1110 DATA AE772303DD7E013DFD77, 1112
1120 DATA 010AAEEBAEEB77231303, 1005
1130 DATA FD3501280218F01AAE77, 932
1140 DATA 1318D40000000000000DD, 476
1150 DATA 6E02DD660323DD7502DD, 1034
1160 DATA 74032BFD21AEA3DD7E00, 1132
1170 DATA FD7700DD5E04DD5605DD, 1224
1180 DATA 4E06DD4607DD7104DD70  1053
1190 DATA 05E5180AE1CD26BCFD35, 1230
1200 DATA 0020F4C91AAE772313DD, 1071
1210 DATA 7E013DFD77010AAEEBAE, 1154
1220 DATA EB77231303FD35012802, 760
1230 DATA 18F00AAE770318D40000, 806
1240 DATA 0000000000000000000, 0
1250 DATA 000000000000FD213FA4, 513
1260 DATA DD6E02DD6603E5CD26BC, 1319
1270 DATA DD7502DD7403E1DD7E00, 1252
1280 DATA 323DA4DD5E04DD5605DD, 1127
1290 DATA 4E06DD4607DD7104DD70, 1053
1300 DATA 05E5DD7E01FD7700CD32, 1209
1310 DATA A4E1CD26BCDD3500E5DD  1544
1320 DATA 7E01FD7700181BE1CD26, 1018
1330 DATA BCDD350020EE5950DD7E, 1248
```

PROGRAM

```
1340 DATA 01FD7700CD32A43A3DA4, 1075
1350 DATA DD7700C90AAEEBAEEB77, 1488
1360 DATA 231303FD350028D77E8F0, 882
1370 DATA 1AAE772313FD3500C818, 903
1380 DATA F5000000000000FD21, 531
1390 DATA C1A4DD6E02DD6603CD29, 1262
1400 DATA BCDD7502DD7403DD7E00, 1215
1410 DATA 32BFA4DD5E06DD5607DD, 1261
1420 DATA 4E04DD4605DD7304DD72, 1053
1430 DATA 05E5DD7E01FD7700CDB4, 1339
1440 DATA A4E1CD26BCDD3500E5DD, 1544
1450 DATA 7E01FD77001B1E1CD26, 1018
1460 DATA BCDD35002E5950DD7E, 1248
1470 DATA 01FD7700CDB4A43ABFA4, 1335
1480 DATA DD7700C90AAEEBAEEB77, 1488
1490 DATA 231303FD350028D718F0, 882
1500 DATA 1AAE772313FD3500C818, 903
1510 DATA F5000000000000DDE02, 578
1520 DATA DD6603DD5E04DD5605D5, 1170
1530 DATA FDE1DD5E06DD5607DD73, 1449
1540 DATA 04DD7205DD4E00E5DD46, 1163
1550 DATA 011808E1CD26BC0D20F3, 977
1560 DATA C9FD7E00AEEBAEEB7713, 1536
1570 DATA 23FD2310F218E8000000, 837
1580 DATA 00000000000000000000, 0
1590 DATA 210AA50118A5CDD1BCC9, 1201
1600 DATA 38A5C367A5C389A5C39A, 1530
1610 DATA A5C3CEA5C3DFA5C3F0A5, 1914
1620 DATA C320A6C338A6C355A6C3, 1451
1630 DATA 7FA6535052495 4C55249, 1047
1640 DATA 4748D44C4546D455D044, 1143
1650 DATA 4F57CE444546494EC543, 994
1660 DATA 4C4F54C8445245 3D34D, 1023
1670 DATA 4F56C54C4541 56C500FE, 1109
1680 DATA 03C2BBA5DD6E00DD6601, 1204
1690 DATA DD5E02DD5603DD7E04E5, 1207
1700 DATA CDABA5E1CD1DBCCD19BD, 1607

1710 DATA C3C5A2FE01C2BBA5DD7E, 1702
1720 DATA 00CDABA5CD19BDC355A3, 1403
1730 DATA FE01C2BBA5DD7E00CDAB, 1524
1740 DATA A5CD19BDC3F7A2E60787, 1560
1750 DATA 87874F0600213B0A609E5, 968
1760 DATA DDE1C921C8A57E23CD5A, 1501
1770 DATA BBFE0720F7C94572726F, 1336
1780 DATA 7207FE01C2BBA5DD7E00, 1269
1790 DATA CDABA5CD19BDC344A4FE, 1641
1800 DATA 01C2BBA5DD7E00CDABA5, 1435
1810 DATA CD19BDC3C0A3FE04C2BB, 1508
1820 DATA A5DD7E06DD5E00DD5601, 1141
1830 DATA DD4602DD4E04C5CDABA5, 1334
1840 DATA C1DD19DD4DD7306DD7206, 1215
1850 DATA DD7207DD7000DD7101DD, 1231
1860 DATA 3603C0C9FE02C2BBA5DD, 1473
1870 DATA 7E02DD5E00DD5601CDAB, 1127
1880 DATA A5DD7306DD7207C9FE02, 1306
1890 DATA C2BBA5DD7E02DD5E00DD, 1431
1900 DATA 5601CDABA5DD7306DD72, 1305
1910 DATA 07DD19BDC3 3A4FE02C2, 1432
1920 DATA BBA5DD7E02DD5E00CDAB, 1392
1930 DATA A57BF5E601C4D9A5F1F5, 1828
1940 DATA E602C4EAA5F1F5E604C4, 1743
1950 DATA A5A5F1E608C494A5C9FE, 1773
1960 DATA 01C2BBA5DD7E00CDABA5, 1435
1970 DATA DD6E02DD6603DD4E04DD, 1183
1980 DATA 4605DD7106DD7007C3C5, 1147
1990 DATA A2, 162
```

```
10 REM ** XOR SPRITE DEMO **
20 REM ** Sizin Amstrad **
30 REM ** Aralik 88 **
40 '
50 MODE 1:INK 2,10:INK 3,20
60 SYMBOL AFTER 256:MEMORY 39999
70 LOAD "sprite"
80 CALL &A50A
90 FOR i=40000 TO 40191
100 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$)
110 NEXT
120 |DEFINE,0,4,16,40000
130 PRINT "     CURSOR TUSLARIYLA KUSU YO
NETIN"
140 c1=40000 d=1
150 |SPRITE,0,150,100
160 c1=c1+d*64
170 IF c1<40000 OR c1>40128 THEN d= d*-1
:c1=c1+2*d*64
180 |CLOTH,0,c1
190 IF INKEY(0)=0 THEN |UP,0 |UP 0 FRAME
 GOTO 160
200 IF INKEY(2)=0 THEN |DOWN,0 |DOWN,0 F
RAME GOTO 160
210 IF INKEY(8)=0 THEN |LEFT,0 FRAME,GOT
O 160
220 IF INKEY(1)=0 THEN |RIGHT,0 FRAME GO
TO 160
230 FRAME FRAME
240 go=2*(INT(RND*4)):|MOVE,0,go
```

```
250 FRAME FRAME
260 GOTO 160
270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
280 DATA 77,CC,00,00,FF,47,00,00,FF,CC
290 DATA 00,00,FF,88,00,77,FF,88,00,FF
300 DATA 77,88,11,FF,BB,44,11,FF,BB,66
310 DATA 00,FF,44,44,00,77,89,22,11,BB
320 DATA CC,08,33,99,44,04,EE,00,88,0C
330 DATA 44,00,44,00,00,00,00,00,00,00
340 DATA 00,00,00,11,BB,CC,00,33,77,47
350 DATA 11,DD,77,CC,77,EE,FF,88,FF,BB
360 DATA FF,88,EE,EE,FF,88,DD,FF,FF,00
370 DATA BB,DD,FF,00,00,BB,EE,08,00,FF
380 DATA CC,04,11,EE,08,02,33,88,04,06
390 DATA EE,00,02,00,44,00,06,00,44,CC
400 DATA 00,00,BB,77,00,00,77,BB,BB,CC
410 DATA BB,DD,77,47,77,DD,77,CC,BB,EE
420 DATA FF,88,77,FF,FF,88,33,EE,FF,88
430 DATA 55,FF,FF,00,33,DD,FF,00,00,BB
440 DATA EE,00,00,FF,CD,00,11,EE,08,08
450 DATA 33,88,08,04,EE,00,04,0C,44,00
460 DATA 0C,00
```

CHAMPIONSHIP WATER - SKIING

(INFOGAMES)

DALEY THOMPSON, NİCK FALDO, NİGEL MANSELL VE DİEGO MARADONA DAN SONRA BİR KOMPÜTÖR OYUNUNA ADINI VEREN EN SON YILDIZ SPORCU POTRİCE MARTİN OLMUŞTUR. KENDİSİNE DENİZ PRENSİ DENİLEN BU SPORCU FRANSA'NIN BU ALANDA YETİŞTİRDİĞİ EN BÜYÜK SPORCU OLUP BU SENE LONDRA'DA YAPILACAK DÜNYA SU KAYAĞI ŞAMPİYONASINA KATILACAKTIR.

İŞTE SİZE BU İŞİN İÇİNE GİREBİLMENİZ İÇİN BİR FIRSAT: KAYAKLARINIZI ALARAK EN YAKIN SU KENARINA GİDİP KENDİNİZİ SULARIN ÜZERİNDE UÇMAYA BIRAKIN. İLK BAŞTA AMSTRAD'A UYARLANMASI İMKANSIZ GİBİ GÖZÜKEN BU OYUN ÇOK OYUNCULU OLARAK GAYET İYİ ŞEKİLDE UYARLANMIŞTIR.

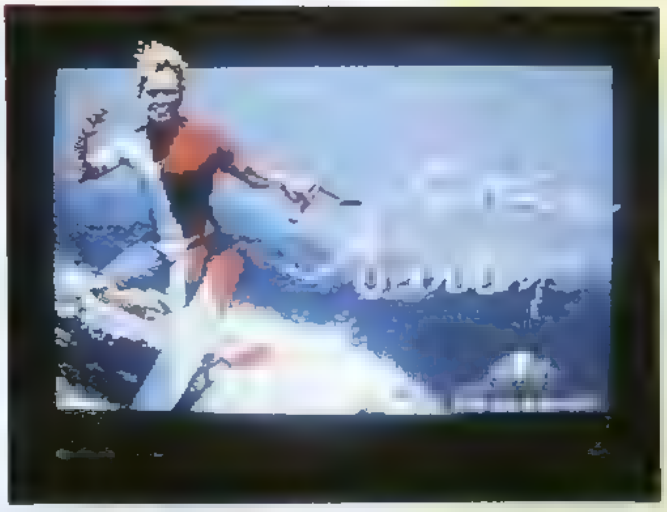
LE JUMP, LE FREESTYLE VEYA LE SLALOM - YADA BUNLARIN ÜÇÜNÜN KARIŞIMINDAN OLUŞAN OYUNDA 1-3 OYUNCU YER ALABİLİR.

HARİKA ÇİZİLMİŞ GRAFİKLER BULUNAN OYUNDA ANA OYUN SAHASI TROPİK ADALAR, HAMAKTA SALLANAN KIZLAR VE BENZERİ ŞEYLERLE KAPLANMIŞTIR. KARAKTERLERİN ANİMASYONU MÜKEMMEL YAPILMIŞ OLUP BU BİLHASSA KAYAKLARDAN DÜŞTÜĞÜNÜZDE ÇOK İYİ BELİRMEKTEDİR BU OLAYI DENGESİZ DURUMDAYKEN YA DA ÇOK HIZLI DÖNMEYE ÇALIŞIRKEN SIK SIK YAŞAYABİLİRSİNİZ

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

MAVİ KISIMLAR DIŞINDA PROBLEM YOK.

ÇEŞİTLİ YETENEKLERİ NASIL BİRLEŞTİRECEĞİNİZİ ÖĞRENMENİZ GEREKECEKTİR. ÇÜNKÜ ANCAK BU ŞEKİLDE MADALYA SIRALAMASINDA YER ALABİLİRSİNİZ. SLALOM VE ATLAMA BÖLÜMLERİNDE ESAS OLAY İPİN GERGİNLİĞİNİ VE HIZINIZI DENGELEMEKTEN İBARETTİR. SERBEST STİLDE SÜRATLİ REFLEKSLERE VE KENDİ ÖZEL HAREKETLERİNİZİ YARATMAYA İHTİYACINIZ OLACAKTIR.



BU OYUNDAKİ EN İLGİNÇ VE ALIŞILAGELMİŞİN DIŞINDAKİ OLAY HER BÖLÜMÜN FARKLI BİR AÇIDAN İZLENİLMESİDİR. BÖLÜMLERİN GÖRÜNÜŞLERİ SIRASI İLE ŞU ŞEKİLDEDİR.

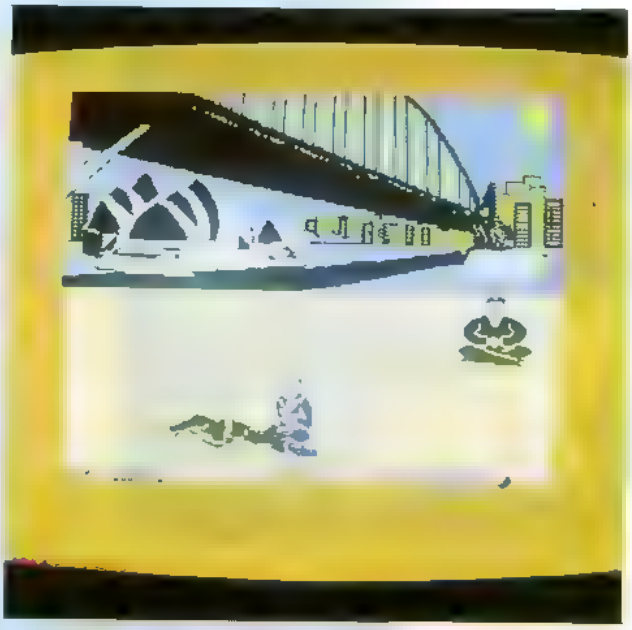
JUMP: PROFİL
FREESTYLE : BOTA GÖRE ÖNDEN
SLALOM: ARKADAN

OYUNUN BU ŞEKİLDE DÜZENLENMİŞ OLMASI KARŞILAŞABİLECEĞİNİZİ EN İYİ SPOR OYUNU OLMASI ÖZELLİĞİNİ KAZANDIRMAKTADIR.

SONUÇ OLARAK SÖYLENEBİLECEK TEK BİR SÖZ VAR, OYUNUN KORKUNÇ ZEVKLİ VE AYNI DERECEDE ZOR OLDUĞUDUR.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: 5.000 PUAN

SES	%40
GRAFİK	%95
OYNANABİLİRLİK	%84
DEVAMLILIK	%85
SUNUŞ	%90
SİZİN AMSTRAD	%87



INTERNATIONAL KARATE

(ENDURANCE)

DHYANA DENİLEN ZİHİNSEL YETENEKLERE KAVUŞMAK İÇİN MÜCADELE EDEN BİR SAVAŞÇININ HAYATINDAN KESİTLER İÇEREN BİR OYUN. ULAŞILMAK İSTENİLEN DHYANA İYİ VE KÖTÜNÜN NELER İFADE ETTİKLERİNİ TAM OLARAK ANLAYABİLMEK FAKAT AŞK VEYA İNTİKAM GİBİ DUYGULARIN ESİRİ OLMAMAYI BELİRTİR.

BEN ALTI BÖLÜMDEN SONRA ANCAK ULAŞILMAK İSTENİLEN DURUMA OLDUKÇA YAKIN OLAN PO-RİL KONUMUNA ULAŞABİLDİM. YANİ HIRS, KADER VE ÖLÜMÜN EN ÜST KOMİNASYONU.

INTERNATIONAL KARATENİN NE TİP BİR OYUN OLDUĞUNU BİLMEM TAHMİN EDEBİLDİNİZ Mİ! ANCAK ŞUNU HEMEN BELİRTELİM Kİ İLK KELİME OLAN INTERNATIONAL'IN OYUNLA PEK BİR ALAKASI YOK. ÇÜNKÜ OYUN ASLINDA SADECE KARATEYE DAYANMAKTA.

EĞER DAHA ÖNCE HİÇ KARATE SEYRETMEMİŞ YA DA KARATE İLE İLGİLİ BİR YAZI OKUMAMIŞSANIZ BURDAN SONRASINI DİKKATLE OKUMANIZI TAVSİYE EDERİM.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

YEŞİL MONİTÖR RENKLİYE GÖRE DAHA NET VE AÇIK.

ÖNCELİKLE EĞER OYUNUN ADINDAKİ INTERNATIONAL'IN BİR ÖNEMİ OLUP OLMADIĞINI MERAK EDİYORSANIZ HEMEN SÖYLİYELİM Kİ BUNUN FONDA GÖZÜKECEK PİRAMİTLER, GÖKDELENLER YA DA BENZERİ ŞEYLER DIŞINDA BİR ÖNEMİ YOK. YANİ ÜZERİNDE DURMAYA DEĞMİYECEK BİR GİZ.

ŞİMDİ, JOYSTİCK'İNİZİ ELİNİZE ALIN. KOLU HAREKET ETTİRDİĞİNİZDE EKRANDAKİ ÜÇ FİGÜRDEN BİRİ HAREKETLENECEKTİR. BU SİZİ TEMSİL EDEN FİGÜR. AYNI ZAMANDA EKRANIN DİĞER KÖŞESİNDE RAKİBİNİZ OLAN BİR BAŞKA FİGÜR BELİRECEK VE İNANILMAYACAK KADAR KISA BİR SÜREDE SİZE SALDIRMAYA BAŞLAYACAKTIR.

BU İKİ FİGÜRÜN DIŞINDA BELİRECEK ÜÇÜNCÜ FİGÜRDE HAKEM KONUMUNDA OLUP YAPILAN HAREKETLERİ DEĞERLENDİRECEK OLAN FİGÜRDÜR.

RAKİBİNİZ BİLGİSAYAR KONTROLLÜ BİR DÖVÜŞÇÜ OLABİLECEĞİ GİBİ ARKADAŞINIZ TARAFINDAN KONTROL EDİLMESİ YANİ İKİ OYUNCULU BİR OYUNUN OYNANMASI DA MÜMKÜNDÜR.

HER NE KADAR SADECE DÖVÜŞ ÜZERİNE KURULMUŞ VE KARATENİN FİLOZOTİK YÖNÜNÜN ARAŞTIRILMASINA İMKAN VERMEYEN BİR OYUN OLSADA, GÜZEL SES EFEKTLERİ, İYİ ANİME EDİLMİŞ GRAFİKLER VE ÜSTÜN SEVİYEDEKİ OYNANABİLİRLİĞİ İLE SEVECEĞİNİZ BİR OYUN. ANCAK BİLGİSAYAR KONTROLLÜ RAKİPLERE KARŞI DİKKATLİ OLMAYI UNUTMAYIN.

SİZE İYİ DÖVÜŞLER...

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İKİ BİLGİSAYAR DÖVÜŞÇÜSÜNÜ YENİN.

SES	%75
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
DEVAMLILIK	%80
SUNUŞ	%84
SİZİN AMSTRAD	%82

ZYNAPS (HEWSON)

SİZE, NEMESİS'E BENZEMEKLE BİR LİKTE BİZCE SAATLER BOYUNCA DAHA FAZLA ZEVK VEREN KONUSUNA DAYANAN BİR OYUN SUNUYORUZ. OYUNDA DÜŞMAN UZAY İSTASYONUNDAN KAÇAN KAHRAMAN DURUMUNDA SINIZ. ÇALDIĞINIZ SCORPION SAVAŞ GEMİSİ İLE ÇEVRENİZİ SARAN DÜŞMANLARIN ATEŞİNDEN KAÇMALISINIZ. HEYECANLI DEĞİL Mİ?

SCORPION SAVAŞÇISINI KALDIRDIĞINIZDA KALP ATIŞLARINIZIN HIZLANDIĞINI HİSSETMELİSİNİZ. DÜŞMANLAR YOLUNUZU KAPATTIKÇA KURTULUŞ UMUTLARINIZ AZALMAKTA TEK ŞANSINIZ ETRAFINIZDAKİLERE DEMİR GİBİ ATEŞ ETMEKTİR. VURDUĞUNUZ HER DÜŞMAN ARKASINDA KÜÇÜK BİR KAPSÜL BIRAKACAKTIR. BU KAPSÜLLERİ TOPLAYARAK SADECE SİLAHLARINIZI İYİLEŞTİRMEK MÜMKÜN OLDUĞU GİBİ PUANLARINIZI ARTTIRMAK İÇİN TOPLAYARAK SİLAHLARINIZ İÇİN SEÇENEKLERDE ELDE EDEBİLİRSİNİZ. İLK SEÇENEK HIZINIZI İKİNCİ ATEŞ GÜÇÜNÜZÜ ARTTIRIR. ÜÇÜNCÜ BOMBA ATICINIZI ÇALIŞTIRIR, 4 VE 5'İNCİLER İSE FÜZELERİ KULLANMA SOKACAKLARDIR.

METOD OLDUKÇA BASİT VE NEMESİS'TEKİ GİBİ. HER KAPSÜL ALIŞINIZDA "WEAPON/ACTIVATION INDICATOR" INIZ SIRADAKİ SİLAH SEÇENEĞİNE GEÇER. BU SEÇENEĞİ AKTİF HALE GEÇİRMEK İÇİN PARMAĞINIZI ATEŞ DÜĞMESİNİN ÜZERİNDE, GEMİNİZ YANIP SÖNMEYE BAŞLAYANA KADAR TUTMALISINIZ. PARMAĞINIZI ORADA TUTARAK BİR BAŞKA KAPSÜL TOPLAYIN BÖYLECE YENİ SEÇENEK KULLANIMA GİRMİŞ OLUR.

ORTAYA EN FAZLA ÇIKAN DÜŞMAN KÜÇÜK UÇAKLARIDIR, BUNLAR LASER, BOMBA VE FÜZELERDEN HERHANGİ

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

DEĞİŞEN YARATIKLARIN KARIŞTIRILMASI PROBLEM YARATABİLİR.

BİRİNİ LE TEK BİR ATIŞTA YOK EDİLEBİLİR. YALNIZ GÜDÜMLÜ FÜZELER BÖYLE KÜÇÜK HEDEFLERE KİLİTLENEMEZLER. ZATEN YOLUNUZUN ÜZERİNDE SABİT ÜSLER VARDIR VE BU ÜSLER HEM ATEŞLE KARŞILIK VERDİKLERİ HEM DE ULAŞILMALARININ GÜÇLÜĞÜ NEDENİYLE KOLAYCA YOK EDİLEMEZLER.

DÜŞMAN KOMUTA GEMİLERİ DAHA BÜYÜKTÜR FAKAT DİĞERLERİNE GÖRE YOK EDİLMELERİ KOLAYDIR. BİRİNCİ SEVİYENİN SONUNDA BİR ANA GEMİ İLE KARŞILAŞACAKSINIZ. BUNU YOK ETMEK HEMEN HEMEN İMKANSIZ OLSADA SİZ KENDİNİZİ YOK EDİLMEKTEN KORUNABİLİRSENİZ BİR SONRAKİ SEVİYEYE GEÇEBİLİRSİNİZ.

BİR SONRAKİ SEVİYEDEKİ PROBLEMİNİZ DOĞAL FELAKETLER OLACAKTIR. BUNLARIN BAŞINDA ASTROİDLER GELECEKTİR. OLDUKÇA HIZLI HAREKET EDERLER VE VURULMALARI MÜMKÜN DEĞİLDİR. HATTA AYNI ZAMANDA DÜŞMAN UÇAKLARIDA ORTAYA ÇIKARSA İŞ DAHA DA ZORLAŞIR.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: 16.000 PUAN

ÇARPIŞMA DEDEKTÖRÜ BİR ÇOK KEZ YETERSİZ KALACAKTIR. ANCAK BİR KAÇ SEFERDEN SONRA TEHLİKENİN NEREDEN GELECEĞİNİ VE NASIL SAVUŞTURULACAĞINI ÖĞRENECEKSİNİZ. ANA GEMİYİ YOK ETMEK OLDUKÇA ZOR BURADAKİ PÜF NOKTA TAŞIDIĞINIZ SİLAHTADIR. VURULDUĞUNUZ DA YA DA BİR ÇARPIŞMA OLDUĞUNDA BULUNDUĞUNUZ SEVİYENİN BAŞINDAN SİLAHLARINIZ OLMAKSIZIN BAŞLAYACAKSINIZ. TABİİ DAHA ZOR SEVİYELERDE ANA BAŞLAMA NOKTALARIDA OLACAKTIR.

SES	%90
GRAFİK	%85
OYNANABİLİRLİK	%80
DEVAMLILIK	%80
SUNUŞ	%88
SİZİN AMSTRAD	%86

GRAFİKLER NEMESİS GİBİ OYUNLARA GÖRE DAHA İYİ DÜZENLENMİŞ DAHA RENKLİ VE DAHA TEMİZDİR. HATTA SIRF MÜZİĞİNİ DİNLEMEK İÇİN BİLE ALINMAYA DEĞER BİR OYUN. ŞİMDİYE KADAR DENENMİŞ UZAY OYUNLARINA GÖRE ÇOK ÜSTÜN BİR YAPIMA

GAME TEST

DÜNYAYI İŞGAL EDİP, GEZEGENİN ÜRA BİR KÖŞESİNDE ÜSLENEN DURR...AR ATMOSFER VE HAVAYI DEĞİŞTİ-REREK TEKRAR BUZ ÇAĞINA DÖNMEYİ, BÖYLELİKLE DE DÜNYAYI YÖNETE BİLMEYİ İSTEMEKTEDİRLER. LANCA GRYZOR OLARAK SİZ BU DURUMA KARŞI KOYMAK İÇİN GÖNÜLLÜ OLARAK ÇALIŞMAYA BAŞLIYORSUNUZ.

OYUNUN, HER BİRİ KENDİ İÇİNDE DE KÜÇÜK BÖLÜMLERE AYRI...MİŞ 3 ANA BÖLÜMÜ VARDIR. BU ÜÇ BÖLÜM, ENEMY STRONG-OLD, ATMOSPHERE PROCESSOR VE MATHERSHİP'DİR. İLK BÖLÜM GAME OVER'DAKİ GİBİ YATAY OLARAK HAREKET EDEN BİR EKRANDA GEÇMEKTEDİR. BURADA Kİ AMACINIZ DÜŞMANIN ÜSSÜNE ULAŞMAK BU ARADA DA ÖNÜNÜZE ÇIKACAK ENGE...LERİ YOK ETMEKTİR. DÜŞMAN ÜSSÜ SİZİ YOK ETMEYE ÇALIŞACAK ASKER-LER VE SİLAHLARLA DOLUDUR.

BULMANIZ GEREKEN ÇEŞİT...İ SİLAH DEPOLARI OLUP, BU DEPOLARDA KUL...LANABİLECEĞİNİZ 4 TİP SİLAH'TAN BİRİ BULUNUR. BU SİLAHLAR, RAPID FİRE, SCOTTER GUN, LASER GUN VE BARRİER DİR. ÖZEL...LERİNE GELİN-CE:

RAPİD FİRE: SİLAHINIZIN ATIŞ HIZINI ARTTIRIR.

SCOTTER GUN: BİR DEFADA ÜÇ MERMİ ATAN SİLAH.

LASER GUN: DİĞERLERİNE GÖRE DAHA ETKİN SİLAH.

BARRİER: BELLİRLİ BİR SÜRE İÇİN SİZİ YARA...AMAZ YAPAR.

EXTRA HAYATLAR YAPILAN SKORA GÖRE DEĞİL, BİR BÖLÜMDEN DİĞERİNE GEÇİ...MESİ...LE VERİLİR.

DÜŞMAN ÜSSÜ GÜÇ A...ANLARI İLE AYRILMIŞ KORİDORLARDAN OLUŞ-MAKTADIR. BUNLARI ETKİSİZ HA...LE GETİRMEK İÇİN TÜNELİN SONUNDAKİ BİR ANAHTARA BİRKAÇ KEZ ATEŞ ETMENİZ GEREKECEKTİR. AYNI ZA...MANDA DÜŞMAN SAVUNMA GÜÇLERİ VE DÜŞMAN...ARDA SİZİ YOKETMEYE UĞRAŞACAKLARDIR. BU TİP ENGEL-LERDEN BİR KAÇINI AŞINCA ÇOK İYİ KORUNAN KUMANDA ODASINA ULAŞA-CAKSINIZ.

KONTROL ODASI YOK EDİ...DİKTEN SONRA BİR SONRAKİ BÖLÜM OLAN VE DİKEY HAREKETLİ EKRANDA OYNANAN PLATFORMLAR KISMINA ULAŞIRSI-NIZ. BURADAKİ İŞLEMLERDE YATAY, HAREKETLİ EKRANDA YAPTIKLARINI-ZIN BENZERİDİR. BURADAN SONRA ATMOSPHERDE PROCESSORİ YOK ET-MENİZ GEREKECEKTİR. BUNU BAŞAR-DIĞINIZ ANDA DA ANA GEMİDE YAPA-CAĞINIZ SAVAŞ BAŞLAMIŞ OLACAK-TIR. GEMİNİN İÇİNDE DE TÜNE... VE ENGE...LERDEN OLUŞAN, BİR BAŞKA ŞEBEKE İ...LE KARŞILAŞACAKSINIZ.

JACK THE NIPPER II (GREMLIN)

JACK THE NİPPER I'İN BÜYÜK BAŞA-RISINDAN SONRA GREM...İN SOFTWARE BU SERİNİN İKİNCİSİNİ ÇIKARMAYI KARARLAŞTIRMIŞTI. VE İŞTE KARŞI-NIZDA ESKİ NİTE...LİKLERİNİN BİRÇO-ĞUNU KORUYUP, BUNUN YANINDA SE-NARYONUN BÜYÜK KISMINI YENİLEYEN VE OYNANABİ...LİRLİĞİ ARTTIRAN YENİ ÖZEL...LİKLER SAĞLAYAN JACK DHE NİPPER II.

JACK VE AİLESİ İNGİ...TERE'NİN ISLAK VE RÜZGARLI SAHİ...LERİNİN TERKET-MEYE ZORLANDIKTAN SONRA DAHA GÜNEŞLİ VE SICAK İKLİM...İ BİR YER

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

TEK PROBLEM HİNDİSTAN CEVİZ-LERİNİN ZOR SEÇİLMESİ.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

OYUNUN TÜM BÖLÜMLERİNDE YEŞİL EKRAN İÇİN PROBLEM YOK.

SES EFEKTLERİ SADECE ATIŞ VE PATLAMA SESLERİNDEN OLUŞMASINA RAĞMEN GÜZELDİR. AYRICA SADECE 128K SAHİPLERİNİN YARARLANABİLECEĞİ BİR DE EKSTRA VARDIR Kİ BU DA SÜREKLİ OLARAK BİR MÜZİK ÇALMANIN MÜMKÜN OLMASIDIR. AYRICA YİNE 128K SAHİPLERİNİN OYUNU BİR SEFERDE YÜKLEMELERİ MÜMKÜN OLMASINA KARŞIN DİĞERLERİ OYUNU PARÇA PARÇA YÜKLEYECEKLERDİR.

HER NE KADAR İLK BAŞTA BASİT BİR MACERA OYUNU GİBİ GÖZÜKSEDE ESAS OLARAK OYUN DİKKATLİ ŞEKİLDE UYGULANACAK STRATEJİLERE DAYANMAKTADIR. ANCAK SİZİ KIZDIRABİLECEK TEK BİR NOKTA VARDIR Kİ, BU DA KULLANILAN TÜM MERMİLERİN AYNI RENKTE OLMASI. BU YÜZDEN BAZEN ÜZERİNİZE GELMEKTE OLAN BİR MERMİYİ ÇOK GEÇ OLANA KADAR FARKEDEMİYEBİLİRSİNİZ. OYNADIKÇA DAHA FAZLA OYNAMAK İSTEYECEĞİNİZ ÇOK İYİ BİR OYUN.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: 50.000 PLAN

SES	%75
GRAFİK	%90
OYNANABİLİRLİK	%85
DEVAMLILIK	%87
SUNUŞ	%95
SİZİN AMSTRAD	%90

SİLAHINIZI, SİZE YARDIMI DOKUNACAK ÇEŞİTLİ ŞEKİLLERDE KULLANABİLİRSİNİZ. ÖRNEĞİN: DİYAGONAL OLARAK YUKARI VEYA AŞAĞI, SAĞA VE SOLA, YUKARI VEYA YERE ATARAK İLERİ ATIŞ YAPMANIZ MÜMKÜNDÜR. TÜNELLER DE İSE DEĞİŞİK YÜKSEKLİKLERE ATIŞ YAPABİLMEK İÇİN YERE YATMAKTANSA EĞİLMENİZ SİZİN İÇİN DAHA İYİ OLACAKTIR.

BULMA UMUDUYLA AVUSTRALYA KITASINA DOĞRU UÇMAKTADIRLAR. TAM PİLOTUN ORMANIN ÜZERİNDEN GEÇTİKLERİNİ ANONS ETTİĞİ SIRADA JAK ANİ BİR KARARLA PARAŞÜTÜNÜ TAKAR VE AŞAĞI ATLAR. ANCAK NE YAZIKKİ BABASI OLABİLDİĞİNCE ÇABUK ŞEKİLDE ONUN ARKASINDAN ATLAYARAK ONU TAKİBE BAŞLAMIŞTIR.

SİZ OYUNDA DÜNYANIN EN YARAMAZ ÇOCUĞU OLARAK YERLİLERİ KIŞKIRTAN JACK ROLÜNÜ ÜSTLENMEKTESİNİZ. ANCAK BU ARADA SİZDEN ÖNCE MUTLU VE BARIŞ DOLU YUVALARI OLAN ORMANI SİZE KARŞI KORUMAYA KALKACAK HAYVANLARA KARŞI DİKKATLİ OLMALISINIZ. TABİİ YİNE DE OLDUKÇA ŞANSLI SAYILIRSINIZ ÇÜNKÜ BU HAYVANLARI ÖLDÜRMEK İÇİN KULLANACAĞINIZ HİNDİSTAN CEVİZLERİNDEN BOLCA BULUNMAKTADIR.

GÖREVİNİZ SIRASINDA SİZE YARARLI OLABİLECEK BAZI NESNELER ORMANIN ÇEŞİTLİ YERLERİNDE BULUNACAKTIR. HER NE KADAR BÜYÜK GÖREV HİNDİSTAN CEVİZLERİNE DÜŞECEKSEDE BAZI DİĞER NESNELERDE İŞİNİZE YARAYACAKTIR.

SES	%65
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%80
DEVAMLILIK	%85
SUNUŞ	%87
SİZİN AMSTRAD	%80

OYUN GRAFİKLERİNİN MÜKEMMELLİĞİ VE RENKLİLİĞİ, SENARYO VE KARMAŞIKLIK BAKIMINDAN JACK THE NIPPER I'DEN OLDUKÇA FARKLI. ANCAK ORTAK TEK BİR NOKTALARI VAR, BU DA İKİSİNİN DE OYNAYANI EKRAN BAŞINDAN AYRILAMIYACAK HALE GETİRMESİ. BİR ÖNCEKİ GİBİ ÇÖZÜLMESİ GEREKEN BİRÇOK BULMACAYA SAHİP NEFİS BİR VERSİYON.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: BİR FENER E..DE EDİN.

ARMY MOVES

(OCEAN)

SAVAŞIN AKIŞINI DEĞİŞTİREBİLECEK BİLGİLERİ SAĞLAYAN DÜŞMAN BAŞ KOMUTANLIĞI BU BİLGİLER SAYESİNDE KESİN BİR ZAFERE ULAŞABİLECEKTİR.

TOPLUCA YAPILACAK SALDIRININ RİSKLERİ OLDUKÇA FAZLA OLDUĞU İÇİN ÖZEL HAREKATLAR BİRLİĞİ GÖREVE ÇAĞRILMIŞTIR. BİRLİĞİN GÖREVİ DÜŞMAN ÜSSÜNE SIZARAK GİZLİ PLANLARI ELE GEÇİRMEKTİR.

SİZ DE BU BİRLİĞİN EN İYİ SAVAŞÇISI OLDUĞUNUZDAN SON DERECE TEHLİKELİ OLAN BU GÖREVE GÖNDERİLECEKSİNİZ.

İLK BÖLÜM FARTH KÖPRÜSÜNÜN GEÇİLMESİDİR. ORDUNA AİT JİPİNİZLE İLERLERKEN SİLAHLI HELİKOPTERLERİN SALDIRISINA UĞRAYACAKSINIZ. KULLANABİLECEĞİNİZ YERDEN HAVAYA ATILAN FÜZELER BUNLARIN HAKKINDAN GELECEKTİR. ANCAK BURADA DİKKAT ETMENİZ GEREKEN BİR HUSUS VARDIR. FÜZENİZİ ONDAN ÖNCE ATEŞLEMEK. AKSİ TAKDİRDE BİR İKİNCİ İÇİN ŞANSINIZ OLMAYACAKTIR.

TAM HELİKOPTERLERİN HAKKINDAN GELDİĞİNİZE İNANDIĞINIZDA BU SEFERDE KARA GÜÇLERİNİN SALDIRISINA UĞRAYACAKSINIZ. DÜŞMAN JİPLERİ ÜZERİNİZE DOĞRU GELECEK VE EĞER YETERİ KADAR HIZLI DAVRANMAZSANIZ SİZİ HAKLAYACAKLARDIR

BU DURUMDA YAPABİLECEĞİNİZ İKİ HAREKET VARDIR. BİRİNCİSİ JOYSTİCKİNİZİ SAĞ ÜST KÖŞEYE İTEREK DÜŞMANIN ÜZERİNDEN ZIPLAMAK OLUP EĞER ZAMANLAMA HATASI YAPARSANIZ DÜŞMAN JİPİNİN ÜZERİNE DÜŞECEĞİNİZ İÇİN OLDUKÇA TEHLİKELİDİR.

DAHA İYİ OLAN DİĞER YOL İSE BİRAZ UĞRAŞTIRMASINA RAĞMEN BU İŞİ YERDEN YERE BİR FÜZE İLE ÇÖZÜM LEMEKTİR.

ANCAK KÖPRÜNÜN BELİRLİ KISIMLARI SABOTAJCILAR TARAFINDAN UÇURULDUĞU İÇİN YİNE DE SIK SIK ZIPLAMA YETENEĞİNİZİ KULLANMANIZ GEREKECEKTİR.

İLK BÖLÜM İÇİN 5 HAKKINIZ VARDIR VE HER NE KADAR BU MİKTAR YETERLİ GÖZÜKSEDE GERÇEK PEK DE ÖYLE DEĞİLDİR ÇÜNKÜ GİTMİŞ OLDUĞUNUZ MESAFE GÖZÖNÜNDE BULUNDURULMAKSINIZ HER KAYBETTİĞİNİZ HAKTAN SONRA OYUN BAŞA DÖNECEKTİR.

EĞER İKİNCİ BÖLÜME GEÇMEK İSTİYORSANIZ İLK BÖLÜMÜ HATASIZ GEÇMENİZ GEREKMEKTEDİR. İKİNCİ BÖLÜME GEÇEBİLEN ŞANSLI İNSANLAR 9 EKSTRA HAKLA ÖDÜLENDİRİLECEKLERDİR.

İLK BÖLÜMÜN SONUNDA ULAŞACAĞINIZ BİR DURAK'TA JİPİNİZİ TERKEDEREK SİZİ SONRAKİ ÜÇ BÖLÜME TAŞIYACAK HELİKOPTERE TIRMANACAKSINIZ.

SON ÜÇ BÖLÜMDE İSE AYAKLARINIZI KULLANMANIZ GEREKECEKTİR. TABİİ, BU ARADA ÜZERİNİZE GELECEK MERMİ VE EL BOMBALARINDAN KURTULMANIZIN GEREKTİĞİNİDE UNUTMAMALISINIZ. EĞER BU GERİLLALARI HAKLAYABİLİRSENİZ SIRADA SADECE PLANLARI BULUP ELE GEÇİRMEK VE ÜSSÜNÜZE GERİ DÖNMEK KALACAKTIR.

ARMY MOVES OYNANABİLİNECEK EN KOLAY OYUN DEĞİL, FAKAT BİR KEZ OYNAMAYA BAŞLADINIZ MI KENDİNİZİ KURTARMANIZ MÜMKÜN OLMAYACAKTIR. OYUNUN ÇOK RENKLİ, İYİ DİZAYN VE ANİME EDİLMİŞ GRAFİKLERİ, MÜZİK VEYA SES EFEKTLERİ İLE OYNAMA İMKANI VE YÜKSEK DERECEDE OYNANABİLİRLİĞİ ONU KENDİ CİNSLERİ ARASINDA EN ÜST SIRALARA YERLEŞTİRECEKTİR.

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: KÖPRÜYÜ GEÇİN.

SES	%70
GRAFİK	%83
OYNANABİLİRLİK	%80
DEVAMLILIK	%85
SUNUŞ	%87
SİZİN AMSTRAD	%84

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

RENKLİ ÖZELLİĞİNİN SAĞLADIĞI AVANTAJLAR HİSSEDİLİYOR.

SLAP FIGHT (IMAGINE)

BİLGİSAYAR OYUNLARI İÇİNDE EN FAZLA SAYIYA ULAŞANLAR HİÇ ŞÜPHE YOKTUR Kİ GEMİNİZİN YA DA KENDİ GÜCÜNÜZÜ ARTTIRMAK İÇİN ÇEŞİTLİ ŞEYLER TOPLADIĞINIZ TİPDEKİLERDİR. BU OLAY İLK OLARAK MACERA OYUNLARINDA ORTAYA ÇIKMIŞ VE KABİLİYETLERİNİZİ ARTTIRMAK İÇİN KULLANILMIŞTIR. DAHA SONRA ARCADE OYUNLARINDA DA KULLANILMAYA BAŞLANILAN TOPLAMA KISIMLARI ARTIK HEMEN HER OYUNDA YER ALMAKTADIR.

İŞTE SİZE ÖZELLİKLE BU TEMA ÜZERİNDE TASARLANMIŞ ORJİNAL BİR OYUN. OLDUKÇA BASİT BİR AMAÇ ÜZERİNDE KURULAN OYUNDA YAPMANIZ GEREKEN TEK ŞEY GEMİNİZİ EKRANIN ÜZERİNDE DOLAŞTIRIRKEN GÖRÜŞ ALANINIZA GİRECEK DÜŞMANLARI YOK ETMEKTİR.

FON ÇOK RENKLİ VE ÇEŞİTLİ OLUP DÜZENLİ VE YAVAŞ OLARAK AŞAĞI DOĞRU KAYMAKTADIR. EĞER BU TİP OYUNLARDA UZUN SÜRE CANLI KALMAKTAN ÇOK DAHA ÇABUK İLERİLERE GİTMEKLE İLGİLENİYORSANIZ EKRANIN KAYMASINDAKİ YAVAŞLIK SİZİ BİRAZ SIKABİLİR.

DÜŞMANLARI VURDUKÇA BAZILARININ ARKALARINDA ALTIN YILDIZLAR KALDIĞINI GÖRECEKSİNİZ. BUNLARDAN BİRİNİ TOPLADIĞINIZ ANDA SİZE BİR MENÜ SUNULACAKTIR. MENÜDEKİ MADDELERDEN BİRİNİ SEÇER SEÇMEZ OYUN DEVAM EDECEKTİR.

MENÜLERDE KARŞINIZA ÇIKACAK 8 MADDE ŞUNLARDIR. EXTRA SPEED NORMAL. SHOOTİNG, SHOOT SİDE WAYS. İNCREASE SİZE AND FİRİNG RANGE OF SHİP BOMBS İNFRONT OF THE SHİP, LASER BEAM, HOMİNG MİSSİLES VE SHİELD. BUNLARIN SIRA İLE YAPTIKLARI ŞEYLER İSE

EXTRA SPEED, EKSTRA HIZ
NORMAL SHOOTİNG: NORMAL ATIŞ TİPİNE DÖNME
SHOOT SİDEWAYS: YANLARA ATIŞ İMKANI
İNCREASE SİZE AND FİRİNG RANGE OF SHİP: GEMİNİN BOYUTLARINI VE ATIŞ SAHASINI ARTTIRIR

BOMBS İNFRANT OF THE SHİP: GEMİYE BOMBA ATMA OLANAĞI VERİR.
LASER BEAM: LASER ATIŞI SAĞLAR.
HOMİNG MİSSİLES: GÜDÜMLÜ FÜZE
SHİELD: BELİRLİ BİR SÜRE KORUMA SAĞLAYAN KALKAN.

BUNLARIN İÇİNDE EN YARARLI OLAN GÜDÜMLÜ FÜZELERDİR. FÜZELER SINIRSIZ ŞEKİLDE HEDEFE YOLLANABİLİR. BİR KEZ BU FÜZELERE KAVUŞTUNUZ MU BUNLARI EXTRA-HIZ VE KORUMA KALKANI İLE BİRLİKTE KULLANARAK DÜŞMANLARINIZIN KÖKÜNÜ KAZIYABİLİRSİNİZ.

ÇEŞİTLİ TİPTEKİ GRAFİKLERİ İLE OYNANABİLİRLİĞİ FAZLA BİR OYUN. SİLAHLARIN SEÇİMİ İSE OLDUKÇA DEĞİŞİK VE ORJİNAL. HER NE KADAR BİR SÜRE OYNANINCA KOLAY GELMESİNE RAĞMEN, OYNAYANI HAYAL KIRIKLIĞINA UĞRATMAYACAKTIR.

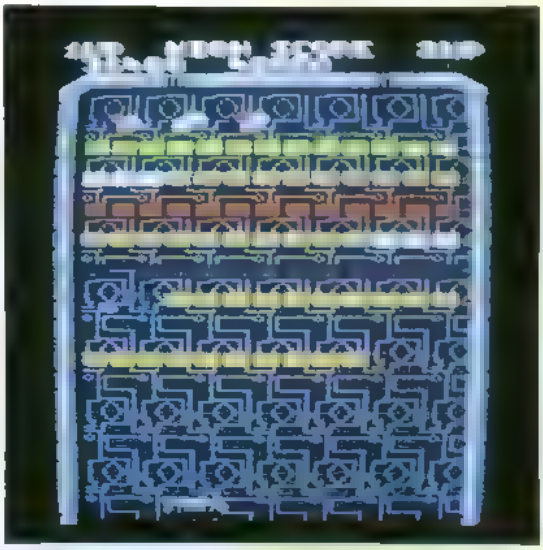
İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: 20.000 PUAN

YEŞİL MONİTÖR İÇİN...

DÜŞMAN HEDEFLERİ BAZI EKRANLARDA PROBLEM YARATABİLİR.

SES	%60
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%80
DEVAMLILIK	%90
SUNUŞ	%85
SİZİN AMSTRAD	%80

ARKANOID (IMAGINE)



ANA GEMİ ARKANOİD YOK EDİLMEDEN ÖNCE KAÇABİLEN KÜÇÜK UZAY GEMİSİ VAUS'UN SIKIŞTIĞI YERDEN KURTULMASI İÇİN TEK ŞANSI, 32 SEVİYENİN HEPSİNİ TAMAMLAMASIDIR.

EĞER BUNU BAŞARABİLİRSE DAHA SONRA SIRAYLA BOYUT ÇEVİRİCİYİ YOK ETMELİ, ZAMANI GERİ DÖNDÜRMELİ VE SON OLARAK DA ARKANOİD'İ TEKRAR OLUŞTURMALIDIR.

GEÇMENİZ GEREKEN BARİYERLERDEKİ DUVARLAR RENKLİ TUĞLALARDAN YAPILMIŞTIR. BUNLARDAN GRİ OLANLARINI YOK ETMEK İÇİN İKİ KEZ VURMANIZ GEREKLİ OLACAKTIR. TURUNCU RENKLİLERİN İSE YOK EDİLMELERİ MÜMKÜN DEĞİLDİR. KULLANDIĞINIZ TOPU KAÇIRMAMAK İÇİN SON DERECEDE DİKKATLİ OLMANIZ GEREKLİDİR.

GEÇECEĞİNİZ HER BARİYERİN KENDİNE ÖZGÜ ŞEKİLLERİ VE BUNDAN DOLAYI DA FARKLI ZORLUKLARI OLACAKTIR. AYRICA BİR SONRAKİ KISMA GEÇMEK İÇİN GEREKLİ KAPININ AÇILMASINA YARIYACAK BÖLÜMLERİ VURMAK İÇİN EKSTRA EFOR SARFETMENİN GEREKLİLİĞİNDEN BAHSETMEYE İHTİYAÇ OLACAĞINI ZANNETMİYORUM.

GEÇMEK ZORUNDA OLDUĞUNUZ HER BARİYER İÇİN AYRINTILI BİLGİ VERMEYİ İSTERDİM ANCAK BEN SADECE 5'İNCİYE KADAR GELEBİLDİĞİM İÇİN BU PEK MÜMKÜN DEĞİL. 5'İNCİDE KALMANIN SEBEBİ SADECE ZAMANDAN KAYNAKLANMAKTA ÇÜNKÜ BURADAKİ TUĞLALARIN % 90'I GRİ.

BARİYERLERDEKİ GRİ VE TURUNCU TUĞLALARIN DIŞINDA BELLİ KAPSÜLLER İÇEREN BAZI RENKLİ TUĞLALAR DAHA VARDIR. EĞER BUNLARDAN BİRİNİ VURURSANIZ 7 TİP KAPSÜLDEN BİRİ AŞAĞI DOĞRU DÜŞECEKTİR. ÖZELLİKLE YEŞİL MONİTÖR SAHİPLERİ İÇİN BU KAPSÜLLERİN HER BİRİNİN ÜZERİNDE FARKLI BİR HARF MEVCUTTUR. EĞER GEMİNİZLE BU KAPSÜLLERDEN BİRİNİ YAKALARSANIZ KAPSÜLÜN SAHİP OLDUĞU ÖZELLİĞİ BİR BAŞKA KAPSÜL YAKALAYINCAYA YA DA HAKLARINIZDAN BİRİNİ KAYBEDİNCEYE KADAR KENDİ BÜNYENİZE GEÇİRMİŞ OLURSUNUZ. BU KAPSÜLLERİN ÜZERLERİNDEKİ HARFLER ŞUNLARI İFADE EDER.

S : TOPUN HIZINI YAVAŞLATIR.
E : GEMİNİN BOYUTLARINI İKİ KATINA ÇIKARIR.
C : TOPU TUTAR VE SİZ FİRE TUŞUNA BASINCAYA DEK BIRAKMAZ.
D : TOPLARI DAĞITIR. YANİ ORTALIKTA ÜÇ TOP BİRDEN DOLAŞMAYA BAŞLAR.
L : GEMİNİZE İKİ ADET LASER SİLAHI EKLER.
B : BİR SONRAKİ BÖLÜME GEÇMENİZ İÇİN GEREKLİ KAPIYI AÇAR.

YEŞİL MONİTÖR İÇİN

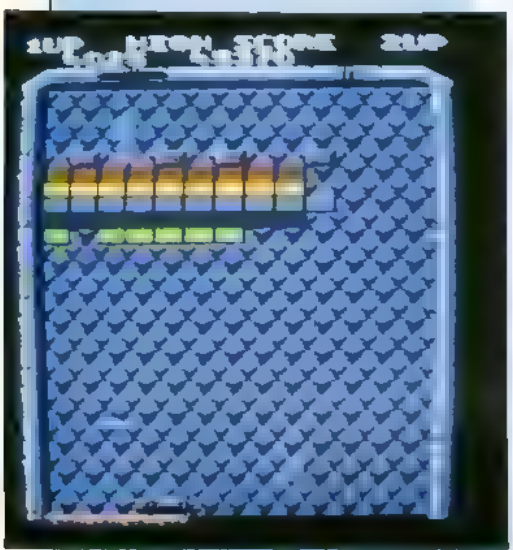
DÜŞEN KUTULARDAKİ DEĞERLERİN TANINMASI DAHA ZOR.

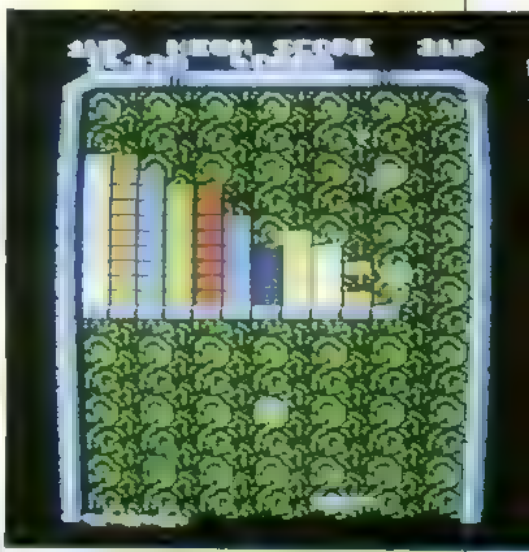
HER NE KADAR OYNAMAK PEK KOLAY OLMASADA BÖYLESİNE SEVİMLİ, RENGARENK VE HIZLI BİR OYUNU SEVMİYECEK BİRİNİ DÜŞÜNEMİYORUM.

HEPİNİZE ARKANOİD'İ TEKRAR YARATMADA BOL ŞANS...

İLK GÜNÜN HEDEF SKORU: İLK İKİ BÖLÜMÜ BİTİRİN.

SES	%85
GRAFİK	%90
OYNANABILIRLİK	%95
DEVAMLILIK	%90
SUNUŞ	%90
SİZİN AMSTRAD	%90





MEKTUPLAR

16 yaşında, Amstrad CPC 6128 Bilgisayar kullanıcısıyım Afyon da benim bilgisayarım için diskette oyun bulamıyorum Bunun için kaset kullanmak istiyorum. Teyp hakkında bilgi verirseniz sevinirim

TAMER YAŞAR
AFYON

SAD Sahip olduğunuz CPC 6128 Amstrad Bilgisayarınıza elinizdeki herhangi bir teybi (Walkman de olabilir) kullanabilirsiniz Teybi bilgisayara bağlamak için ara kablo gereklidir Bu ara kabloyu ve diskette oyun programlarını Memoreks Bilgisayar Hizmetlerinin posta servisinden yararlanarak elde edebilirsiniz

CPC 464 tip bilgisayara sahibim Bu bilgisayarım ile diğer arkadaşlar arasında bir bilgisayar ağı oluşturabilir miyim? Yani uzak bir semtteki bilgisayar sahibi ile bağlantı kurabilir miyim? Bunun için neerin gerektiğini lütfen belirtiniz

MURAT BAYKAL
ANKARA

SAD Amstrad Bilgisayarları ile bilgisayar ağı kurmak mümkündür Bunun için her iki bilgisayara telefon hattı ile iletişimi sağlayan modem bağlamak gerekir PTT tarafından kurulan modem hattı ile artık ülkemizde de bu imkandan faydalanmak mümkündür

Amstrad PCW 8256 sahibiyim Bilgisayarımda direkt çıkım yapma imkanım olmadığın biliyorum Ancak bu konuda herhangi bir program veya kitap bulamadım Dergınizde bu konuyla ilgili bilgilere yer verirseniz sevinirim

MAHMUT SOYSAL
ERZURUM

SAD PCW serisi bilgisayarlar Word Processor (Kelime - İşlemci) özelliği ağır basan bir yapıya sahiptir Bu nedenle grafik özelliği ancak dışardan program yardımıyla sağlanabilir PCW'nın grafik özelliğini tanıtan yazı dizimiz (GSX) ilerki sayılarımızda ilgili sayfalarımızda yer alacaktır

Amstrad CPC 464 kullanıcısıyım Bilgisayarımın monitöründen normal TV yayınlarını izleyebilir miyim veya izleyebilmem için neler gerekir? Beni bu konuda aydınlatırsanız sevinirim

TUNA ABACI
SAMSUN

SAD Amstrad Bilgisayarlarının monitörlerinden direkt olarak TV yayınlarını izlemek mümkün değildir İngiltere de renkli monitörleri TV alıcısına dönüştüren yeni bir ara birim piyasaya sürulmuştur DK'Tronics firması tarafından üretilen bu alet sadece renkli monitörlerin TV yayınlarını almasını sağlar İngiltere'deki satış fiyatı 90£ dır

Ben bir Amstrad 464 kullanıcısıyım İlk sayıda anlatılan Art Studio isimli programı ilgi ile okudum Ancak 464 de çalışmayış beni çok üzdü CPC 464 e kullanabileceğim çizim programlarının isim ve fiyatlarını verirseniz çok sevinirim

YALÇIN DEMİR
MALATYA

SAD Advanced Art Studio programı Amstrad için yazılmış fonksiyonel ve en iyi çizim programlarından biridir. Bu program 464 de çalışır Ancak program disk versiyonu olduğundan CPC 464 e disk driver bağlamak gerekir 464 de çalışan çizim programlarına gelince, Screen Designer ve Melbourne Draw kullanabileceğiniz çizim programlarıdır Bu programların kasette satış fiyatları 10 000 TL'sıdır

Sizin Amstrad dergisinin ilk sayısında tanıtımı yapılan video digitser isimli eleman hakkındaki yazıyı ilgiyle okudum Yazıl ile birlikte arka sayfada verilen örnek çizim, eleman tanımama yardımcı oldu Birçok eleman bağlanabilme özelliği olan Amstrad Bilgisayarlarının piyasada bu tur elemanların bulamadığımızdan hiç birşey bağa yamıyoruz Tanıtımı yapılan video digitser Türkiye'de satılmaktamıdır? Eğer satılıyor ise fiyatı ne kadardır?

ADEM SARIKAYA
MANİSA

MEKTUPLAR

SAD : Amstrad Bilgisayarlarını diğer bilgisayarlardan ayıran en önemli özellik sahip olduğu expancion genişlerdir. Video digitiser'da bu expancion'lara bağlanan birçok yan elemandan birdir. Ancak bu yan elemanlar genellikle ithal edilmemekte ve Turkiye'de satılmamaktadır. Video Digitiser'in İngiltere deki fiyatı CPC'ler için 120 pound, PC ve PCW'ler için ise 150 pound dur.

[redacted]

21 yaşında bir Amstrad kullanıcısıyım. Özellikle strateji tip oyunları beğeniyorum. Ancak oyunlarla birlikte verilen açıklamaların özellikle strateji oyunlarda yetersiz kalması nedeniyle yeterince başarılı olamıyorum. Dergimizde bu tür oyunların detaylı açıklamalarının verilmesini istemekteyim. Bu isteğimin tarafınızdan değerlendirileceği inancındayım.

CELAL KOZAKLI
ANKARA

SAD : Strateji tip oyunlarının açıklamalarının yetersiz kaldığı fikrine biz de katılıyoruz. Ancak bu oyunların orijinal açıklamaları kitap denilebilecek kadar uzun olduğundan hepsini vermemiz mümkün değil. Gerçekten bu tip oyunlara ilgilenen ve oyunu çözmeyen kullanıcılara bu tip oyunların açıklamaları istendiği taktirde Memoreks Bilgisayar Hizmetleri tarafından gönderilmektedir. Bununla birlikte bu tip oyunların detaylı açıklamaları ilerki sayılarda dergimizde yer alacaktır.

[redacted]

Bir yıldır Amstrad CPC 6128 kullanmaktayım. Herşeyden önce boyle bir dergi çıkartmış olmanızdan dolayı teşekkür ederim. Dergimizde vermiş olduğunuz Crash Mode'ların bazılarını kullanamıyorum. Bu konuda beni aydınlatırsanız sevinirim.

YZİYA OKUMUŞ
KONYA

SAD: Dergimizde vermiş olduğumuz Crash Mode Poke listeleri oyunlar üzerinde denendikten sonra yayınlanmaktadır. Bunların doğru şekilde uygulanmaları için iki önemli noktaya dikkat etmeniz gerekir. Birincisi yayınlanan tum poke listeleri kasette ve diskette Memoreks Bilgisayar Hizmetleri tarafından üretilen programlara uyum sağlar. İkincisi ise Poke listelerinin nasıl kullanılacağını anlatan Metod 1 ve Metod 2'nin tam anlamıyla uygulanmasıdır.

HATA MESAJLARI

Dort yıllık Amstrad CPC 464 kullanıcısıyım. Uzun sure uğraşarak yazdığım Basic programlarımı çalıştırdığımda bilgisayardan çeşitli hata mesajları almaktayım. Bu hata mesajlarının anlamlarını ve nasıl duzeltileceklerini açıklarmısınız. Ayrıca ESC tuşunun nasıl iptal edileceğini bildirebilirmisiniz?

ERKAN AKOSMAN
İSTANBUL

SAD : Hata mesajlarının ne anlama geldiği bilgisayar ile birlikte verilen Manuel'de açıklanmaktadır. Hata mesajı çeşitlerinin oldukça fazla sayıda olması nedeni ile burada açıklamamız mümkün değil. İlerki sayılarımızda bu konuyu detaylı bir şekilde anlatacağız. ESC tuşunu iptal etmek için POKE & BDEE 201 deneyin.

BİR AMSTRAD BİLGİSAYARINIZ VAR.

VEYA BİR AMSTRAD BİLGİSAYAR ALMAK İSTİYORSUNUZ.

AMSTRAD BİLGİSAYARLARI İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ İHTİYAÇLARINIZ VE PROBLEMLERİNİZ İÇİN BİZ YANINIZDAYIZ

AMSCLUB AMSTRAD
BİLGİSAYAR KULÜBÜ

MEMOREKS
BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Sizin AMSTRAD
BİLGİSAYAR DERGİSİ

8255 PROGRAMLANABİLİR PARALEL ARA BİRİM ENTEGRESİ

RAFFİ KAVAFYAN

8255 universal programlanabilir bir giriş çıkış birimidir. 24 adet giriş çıkış kapısı olup bunlar 12'li iki gurup ve 3 değişik modda tek tek programlanabilir. Birinci modda (mode 10) her 12'li gurup 4'lü setlere ayrılıp giriş veya çıkış olarak kullanılır (AMSTRAD CPC 464 de bu mode kullanılır). İkinci modda (mode 1) her gurup 8'er giriş veya çıkış kapılarına göre programlanır. Geri kalan uçlar 3'er olarak ya bilgi akış kontrolünde veya 'interrupt' kontrolünde kullanılır. Üçüncü modda (mode 2) 8 tane kapı hem giriş hem çıkış olarak kullanılır ve bir tanesi öteki guruptan alınmak üzere 5 uç da bilgi akış kontrolünde kullanılır.

Şimdi genel olarak bu entegrenin sinyal uçlarına bir göz atalım. (Tablo I)

Data Bus Buffer (Veri ara hattı tamponu)

Verileri alıp veren bu uçlar çift yönlü, üç durumlu ve sekiz tanedir. (D0-D7). Veriler Z80'den gelen giriş veya çıkış komutlarına göre bu entegreye girer veya çıkar. Kontrol komutlarında bu hatlar üzerinden sağlanır.

$\overline{CS}$ (Chip-Select)

Bu uca uygulanan 0 sinyali Z80 ile iletişime izin verir.

$\overline{RD}$ (Read-Oku)

Bu uca uygulanan 0 sinyali 8255'deki verilerin Z80 entegresine yollanmasını sağlar

$\overline{WR}$ (Write-Yaz).

Bu uca uygulanan 0 sinyali ise Z80'den 8255'e veri akımını sağlar

A1	A0	$\overline{RD}$	$\overline{WR}$	$\overline{CS}$	
0	0	0	1	0	Giriş işlemi (okuma)
					A kapısı veri hattına
0	1	0	1	0	B kapısı veri hattına
1	0	0	1	0	C kapısı veri hattına
					Çakış işlemi (yazma)
0	0	1	0	0	Veri hattı A kapısına
0	1	1	0	0	Veri hattı B kapısına
1	0	1	0	0	Veri hattı C kapısına
1	1	1	0	0	Veri hattı kontrole
1	1	0	1	0	Geçersiz durum

A0 ve A1 (0 veya 1 numaraları kapıları seçme)

Bu giriş sinyalleri RD ve WR sinyalleriyle birlikte uç kapıdan birini veya 8255'e kontrol yazılımasını sağlarlar.

Diyagramdan bu daha iyi anlaşılabilir

Reset

Bu uca uygulanan bir artı sinyali bütün iç rejisterleri sıfırlar ve bütün kapılar (A, B, C) giriş konumuna göre ayarlanır.

A,B, ve C Kapıları:

8255 uç adet (A, B, ve C) 8 bit giriş/çıkış kapılarına sahiptir. Hepsi de programlandığı zaman çok değişik konfugurasyonlara sahip olurlarsada hepsinin kendi özel konumları vardır.

A Kapısı

Bir 8 bitlik veri latch/buffer (kilit/tampon) çıkışı ve bir 8 bitlik veri buffer (tampon) girişi

B Kapısı

Bir 8 bitlik veri latch/buffer giriş/çıkışı ve bir 8 bitlik veri buffer girişi

C Kapısı

Bir 8 bitlik veri latch/buffer çıkışı ve bir 8 bitlik veri buffer girişi. Bu kapı dörderli iki guruba ayrılabilir.

Daha evvel 8255'in üç modu olduğunu söylemiştik AMSTRAD CPC 464 bu modda çalıştığı için basit bir şekilde Mode 0'ı anlatacağız.

Bu modda, üç kapıda basit giriş çıkış işlemleri için kullanılır. Veri akış kontrolu yapılmaz

Mod 0'ın basit fonksiyon açıklamaları:

- İki 8 bit ve iki 4 bit kapı
- Herhangi bir kapı giriş veya çıkış olabilir
- Çıkışlar kilitlenir
- Girişler kilitsizdir
- 16 değişik çıkış/giriş konfugurasyon imkanı vardır

Hem bu Mode seçimi hemde hangi kapının giriş veya çıkış olacağını nasıl tayin edebiliyoruz?

Bunun için tablo 1 de belirtilen veri hatti kontrole sinyalleri yollanır ondan sonra gonderilen aşağıdaki formattaki bir byte'lik bilgi hangi mod un ve hangi kapının ne olacağını gosterir.

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
Mod seçimi 1=aktif	Mod seçimi 00=Mod 0 01=Mod 1 1X=Mod 2		A kapısı 1=Giriş 0=Çıkış	C kapısı üst 4'ü 1=Giriş 0=Çıkış	Mod seçimi 0=Mod 0 1=Mod 1	B kapısı 1 Giriş 0=Çıkış	C kapısı alt 4'ü 1=Giriş 0=Çıkış

Yukarıdaki tabloya iki örnek verelim

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	
1	0	0	1	0	0	0	0	(A kapısı giriş B ve C kapıları çıkış)
1	0	0	0	0	0	1	1	(A kapısı ve C kapısının üst 4'ü çıkış) (B kapısı ve C kapısının alt 4'ü giriş)

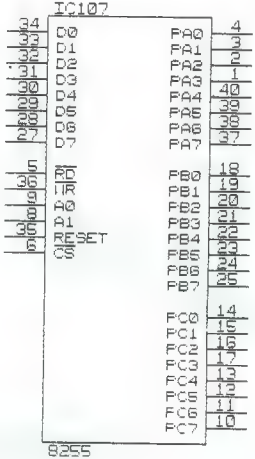
AMSTRAD CPC464 bu entegreyi nasıl kullanıyor?

Geçen ay verdiğimiz şemadan da anlaşılacağı gibi A11 adresi A8 ve A9 ile birlikte kullanılarak gerekli olan bilgiler verilir. Buna göre,

#F4xx A kapısı
#F5xx B kapısı
#F6xx C kapısı
#F7xx kontrol bilgisi

(xx=herhangi bir değer)

AMSTRAD CPC464'de kapılar şu şekilde ayarlanmıştır: A kapısı hem giriş hem de çıkış olabilir. B kapısı yanlız giriş için, C kapısı ise yalnız çıkış için programlanır. Şemadan da anlaşılacağı gibi. A kapısı sesjeneratorune hem bilgi yollar hemde bilgi alır (örneğin tuş takımını okuma gibi). C kapısı hem ses jeneratorune bazı bilgiler yollar hem kaset motorunu açıp kapar ve kasete bilgi yazar hem de tuş takımını taramaya yarıyan sinyalleri üretir. B kapısı ise kasetten bilgi okur, printerdan gelen hazır sinyaline bakar, ve 6845'den gelen geri dönüş sinyalini okur



MALLARD BASIC'İ YENİDEN DÜZENLEME

Mallard Basic'de program yazanların sıkça karşılaştıkları problemlerden bir de dosyalama konusudur. Oyunun ötesinde iş görür, ileri seviyede programların yapılması durumunda Mallard Basic'de açabileceğiniz dosya sayısının 3'le sınırlı olması, programın yazılımını oldukça zorlaştırır.

Bir diğer durum da rastgele dosyalama yönteminde kayıt uzunluğunun 128 karakteri geçtiği durumdur. Mallard Basic normal şartlarda (aksi söylenmedikçe) kayıt uzunluğunu en fazla 128 olarak kabul eder ki bu da bazı programlar da istenmeyen bir durumdur.

Sıkça karşımıza çıkmayan ama Basic'in ileri seviyelerde kullanımında gündeme gelecek olan bir diğer konu da Basic'in kullanım alanının saptanmasıdır.

Yukarıda bahsettiğimiz sorunların tümünü, Basic programlarının işletim sistemi olan (CP/M) ile çözmek mümkündür. Bunun için aşağıdaki forma uygun bir şekilde bir komut kullanılmalıdır.

BASIC /F: dosya sayısı /M:adres /S:Kayıt uzunluğu

F, M, S parametrelerinin nepsinin kullanılması zorunlu değildir ve verilen sıra ile yazma zorunluluğu yoktur. Eğer dosya ismi kullanılacaksa BASIC ifadesinden sonraki ilk parametre dosya ismi olmalıdır. Mallard Basic bu şekilde yüklendiğinde verilen dosyalar yenilenerek hemen işleme geçilir.

F, M, S parametrelerinin özellikleri aşağıda özetlenmiştir.

/F: Kullanılacak dosya sayısı (3 den fazlaysa). F parametresi 0-255 arasında değer alabilir. Eğer hiçbir F değeri verilmemişse en fazla dosya sayısı 3 olarak kabul edilir. Her dosya 179 byte'lık bellek ve S ile gösterilen ara belleklere ihtiyaç gösterir. Bu nedenle ihtiyaçtan fazla olarak yer ayrılan her dosya bellekte fazladan bir yer işgal eder.

/M: Basic'in bellek kullanım sınırını saptar. Adres Basic tarafından kullanılabilecek en son baytı verir. Eğer M için bir değer verilmezse Basic kullanabildiği kadar bellek alanı kullanır.

Mallard Basic işletim sisteminden 64K byte lık bellek alanının tumunu almaya çalışır. Bu alanın bir bolumu Basic değişkenlerine ayrılır. Eğer bir M değeri belirlendiyse bu değerin ustunde hiç bir alan Basic tarafından kullanılamaz. Basic geçişini tamamlamak için en az 10 byte'lık boş bellek alanına gereksinim duyar.

/S: Rastgele kayıtların maksimum boyutlarını saptar. Kayıt uzunluğuna bir değer verilmemişse bunun değeri 128 olarak kabul edilir.

Yukarıda bahsedilen bu değerlerin değiştirilmesi, ancak Basic içerisinden MEMORY ve CLEAR komutlarını kullanarak gerçekleşebilir.

ÖRNEK UYGULAMALAR

örnek 1:

1) **CP/M PLUS'ı bilgisayarınıza yükleyin.**

2) BASIC /F:5 komutunu uygulayın.

Bu komutla Mallard Basic'de en fazla 5 farklı dosya açabilirsiniz.

örnek 2:

BASIC /F:7 /M:32000

komutunu uygulayın.

Bu komutla Mallard Basic'de en fazla 7 farklı dosya açabilir ve Basic'in kullanabileceği son adresi 32000'e çekebilirsiniz.

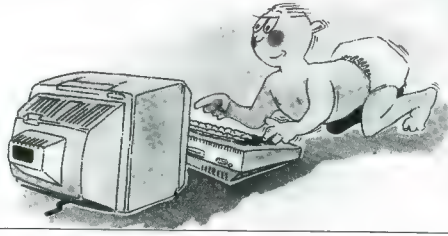
örnek 3:

BASIC /F:10 /M:35000 /S:200

komutunu uygulayın.

Bu komutla Mallard Basic'de en fazla 10 farklı dosya açabilir, Basic'in kullanabileceği son adresi 35000'e çekebilir ve dosyalama sisteminizdeki kayıt uzunluğunu 200'e ayarlayabilirsiniz.

LOCOSCRIPT'DE



İLK ÇALIŞMALAR

Sonsuz kelime işlem fasilitelerini ortaya çıkaracak şekilde birleşen ekran başlıkları ve menüler PCW'lerin oldukça karmaşık bir komut menüsüne sahip olduğu izlenimini versede öyle umuyoruz ki bir kez kullanmaya başladınız mı sizin için bir engel teşkil etmeyeceklerdir. Bu yüzden de sonsuz derinliklerin içerisine dalmadan önce bu bölümün yardımıyla sizleri kelime işlemci kullanmaya ısıtmayı amaçladık.

1.1 KODLAR

Klavye ile sağlanan girdiler sadece kelimeleri değil aynı zamanda bunların basıldıkları andaki görüntülerinin neye benziyeceğini bildiren talimatları da içerirler. Her talimat kelime işlem olayının gerektiği nokta da verilmelidir. LocoScript kullanıcıya textin neresinde bu tip bir talimatın gerekli olacağını textin üzerine yerleştirdiği bir kod yardımıyla bildirir. Bu yüzden de ne yaptığımızı göz atmak istediğimizde F1 tuşuna basarız. Bu tuş yardımıyla yaptığımız işi, inceleme ve gerekiyorsa düzeltme yapma imkanı olacaktır. ENTER'a bastığınızda ise nereye ve ne tip bir "Printing" işleminin yapılacağını görebiliriz. LocoScript'te bu tip bilgileri onları görmek istiyebileceğimiz düşünülerek hafızada tutulmaktadır. Ekrandaki herhangi bir kod birden fazla byte'a ihtiyaç duysa da, ki örneğin (+ italic) 9 tane gerektirir, LocoScript bu işi tek bir kodla halletmektedir. (Daha önceki bilgilerimizden bir byte'ın 256 değişik kod alabileceğini hatırlıyoruz) Bu şekildeki çalışma sistemi ile de hafızada kodlanan yer en aza indirilmiş olmaktadır. Ayrıca buna bağlı olarak da ekran kodları tek bir DEL tuşu ile silinebilecektir.

Kodlar sebebiyle text ekranda düzensiz gibi gözüksede bu printing esnasında otomatik olarak düzeltilecektir. Bir örnek olarak bu bölümün başlığı olan İLK ÇALIŞMA'yı ele alalım ve Pitch 10'da Bold, İtalic, altı çizili ve ortalanmış olduğunu varsayalım. Bunun için gerekli talimatlar şu şekilde gönderilecektir

Alt çizgi ve Bold F3 - Emphasis ile
Pitch 10 Italic olarak F4 - Style ile
Ortalama (Centralized) F5 - Lines ile

(Burada Bold koyu renk, italic eğik yazıyı belirtmektedir.)

Kullanıldıkları her textin sonunda, Altçizgi (Underline), bold ve italic normale döndürülmelidir. Ak-

si takdirde textin geri kalanında bu şekilde düzenler. Eğer textin geri kalanında aynı tıpte olacaksa Pitch'in değiştirilmesi gereksizdir. Yine Centralization'un (ortalama) iptali de gereksizdir, çünkü bu sadece tek satır için gerekli bir talimattır.

Bu yüzden ekranda textin dışında da bazı kodlar belirecektir ve : (+Pitch10) (+Bold) (+Italic) (+UL) (Centre) İŞE BAŞLAMA (-Bold) (-Italic) (-UL) sonuç olarak

İŞE BAŞLAMA'

yı verecektir. Tabii olarak printer'a yollanan görüntü ile ekranda beliren görüntü aynı olmayacaktır. Hatta bazı zamanlar ekranda textin kaybolmasına sebep olsalarda bu kodların yardımı ile textleriniz her zaman printer'a aktarılacaktır.

1.2 MENÜLER

Menüler program içerisinde bir bölümden diğerine geçerken karşımıza çıkan özel görüntülerdir, bu görüntüler sayesinde de LocoScript duzgün olarak çalışmaktadır. Bu menülerin en basitleri ile programın çalıştırılışı esnasında karşılaşmıştık, bunların daha gelişmişleri ile de zaman içerisinde ilgileneceğiz. Gerekli menüyü çağırmak için ya alfabetik bir tuşa ya da ekranda belirtilen F tuşuna basmak yeterli olacaktır. Herhangi bir işlem yapılmayacak bile olsa gerekli tuşa basmakla bu menülere ulaşabilirsiniz. Menülerin tamamındaki maddeler üzerinde kürsor tuşlarını kullanarak dolaşmak mümkündür. Çoğunda da istediğiniz seçeneğe gelip "Enter"a bastığınız takdirde de menü kaybolacaktır.

Menülerde herhangi bir seçeneğin aktif duruma getirilmesi için ya [+] ya da Enter tuşuna basmak yeterli olacaktır. Aktif bir seçeneğin inaktif duruma getirilmesi içinde önce [-] sonra Enter'a basmak yeterli olacaktır.

Bazı menülerde seçilen seçeneklerle ilgili olarak çeşitli submenülerde çıkabilir, bunların işleyişde aynı, şekilde olacaktır. Bunun dışında sadece bulunduğunuz ekrandaki talimatlarla da aynı görevleri yerine getirmeniz olasıdır.

Menü sistemlerinin tek tek çalışma prensiplerini anlamak yerine genel prensipleri öğrenmek sizin yararınıza olacaktır. Ayrıca menü kullanımı için en iyi öğrenme yolunun praktis olduğunu unutmayın. Eğer herhangi bir anda LocoScript'in sizin verdiğiniz talimata itirazı olacak olursa bunu size hafif bir düdük sesi ile bildirecektir

1.2.1 SET VE CLEAR

Menü kullanımını öğrenmek için en iyi yollardan biri "Set and Clear" menüsü ile sağlanan ve diğer bazı menülerde sağlanan birçok işlemi daha kısa yoldan yapmaktır. Hatta bir adım da ileri gidip menülerin bir arada kullanımı ile oluşabilecek gecikmeleri bile önleyebiliriz. Bu metod direkt printing şeklinde kullanılır, ve öğrenilmesinin en iyi yolu da örnekle çalışmadır.

Örneğin George Bernard Show'dan Pitch 17'de bir dize yazdığımızı düşünelim. "Every Man Over Forty is a Scoundrel". Bunu olduğu gibi silebilmek için son kelimeyi Italic olarak yazalım. Şu anda "Direkt Printig" ekranında olduğumuz için Pitch'i 17 olarak düzenlemek amacıyla F4 = Style tuşuna basmanız gerekecektir. Ancak bununla birlikte bu işi kısaltacak 3 değişik metod da vardır.

(i) F4 = Style yerine [+]'ya basın. Bu size "Set Menü"yü getirecektir. Kürsörü "Pitch ?? ?" olan bölüme getirerek soru işaretlerinin yerine 17 yazın. Böylelikle işi daha çabuk halletmiş olacaksınız. İşlemi bitirmek için Enter'a basmak kafidir.

(ii) Biraz daha hızlı olan bu metoddo "Set Menü"yü bile getirmeye gerek yoktur. Sadece [+] P yazın ve karşınıza çok kısa bir menü gelecektir. Burada 17'yi girin ve Enter'a basın. Bu şekilde işlemle diğeri arasında rahatça farkedilecek bir farklılık olacaktır.

(iii) Eğer daha da hızlı bir metod arıyorsanız şimdi yapacağınız işlemle kısa menüye bile ihtiyaç duymadan işinizi görebilirsiniz. Sadece şunları yazıp Enter'a basın: [+] P 17

Rakam gerektirmeyen seçeneklerde bu işi uygularken yapmanız gereken tek şey uygun harfle tamamlanan [+] işaretini yazmaktır.

Bu yüzden de üçüncü metodun en kolay ve en zahmetsiz metod olduğunu böylelikle de kullanıma en uygun metod olarak karşımıza çıktığını söyleyebiliriz. Bununla birlikte herhangi bir anda "Set Menü" çağırılarak o anda kullanımda olan değerler görülebilir. Herhangi bir seçeneği iptal etmek istediğiniz de de yapmanız gereken tek şey üçüncü metoddaki aynı kalıbı bu kez [-] ile kullanmaktır.

Pitch 17 olarak ayarlandıktan sonra şimdi sıra geri kalan işlemlerde. Önce "Every Man Over Forty İs A" ("0"dan sonra boşluk olduğuna dikkat edin) yazın. Sonra İtalic düzene geçmek için [+] I yazıp Enter'a basın. Şimdi de "Scoundrel" kelimesi girin. Bunu ise [-] I takip etmelidir ki printing normal karaktere dönsün.

RETURN'e bastığınızda italic'e dönmenin etkisini gösterecek bir printing yapılacaktır.

Eğer birden fazla fasilite değiştirilmek isteniyorsa hepsi ayrı ayrı çalıştırılıp, ayrı ayrı iptal edilmelidir. Örneğin "Scoundrel" kelimesinin altı çizili ve italic olması için önce:

[+] I [+] UL girerek yeni stili belirlemek daha sonrada

[-] I [-] UL girerek normale dönmek gereklidir. (Not: eğer sadece tek bir kelimenin altını çizmek istiyorsanız W'yi kullanabilirsiniz, fakat bunun iptali içinde yine [-] UL kullanılmalıdır.)

Artık F1 tuşuna basarak yaptıklarımızı görebiliriz.

(+Pitch 17) Every Man Over Forty İs A

(+Italic) (+UL) Scoundrel (-Italic) (-UL).

Bunlar printer'a yollandığında sonuç Every Man Over Forty is a Scoundrel olacaktır.

Burada noktanın yerine dikkat ediniz. Eğer nokta (-UL)den sonra konulmazsa onunda altı çizilecektir.

(Eğer bu direkt printing anında "Scoundrel" basılacak son kelime ise Return'den sonra iptalleri yapmak lüzumsuzdur çünkü Return'e basıldığında tüm değerler otomatik olarak eski durumlarına gelecekleridir.)

INITDIR ve SET (CP/M plus)

CP/M plus da her dosya için zaman damgası ve parola taşıma imkânı olduğundan disk üzerindeki girişlerin bu iki özelliği kabul etmeleri için düzenlenmeleri gerekmektedir. Bunun için INITDIR komutu kullanılır.

INITIR <Rt>

yada sürücüyü belirtmek üzere

INITDIR B: <Rt>

komutu B: bulunan disketteki direktor girişlerini düzenler. Bu son hali için sistemin cevabı

INITDIR WILL ACTIVATE TIME-STAMPS FOR SPECIFIED DRIVE
Do you want to reformat the directory on B: (Y/N)?

durumu gore Y(evet) veya N(hayır) basarız. INITDIR komutunun yaptığı iş sadece uygun yer açmaktır. Gerçek damgalama işini SET komutu yapmaktadır.

Diskin Etiketlenmesi ve Parola Koymak

B: sürücüsündeki disk üzerine FIZIK.TXT" isimli etiket koymak istersek

SET B: [NAME FIZIK.TXT] <Rt>

gireriz. Aynı disk üzerine ayrıca parola uygulamak istersek, ornek olarak ERHAN parola seçilirse;

SET B: [PASSWORD=ERHAN] <Rt>

yazarız. Diskette, makine açılınca ilk çalışan A: sürücüsünde bulunuyor ise sürücü ismi belirtilmesine tabiki gerek yoktur. Ayrıca köşeli parantezi kapayan sağ parantez de istenirse herzaman kaldırılabilir.

Parola korumasını kaldırmak için = işaretinden sonra sadece RETURN tuşuna basarız.

SET B: [PASSWORD= <Rt>

Dosyalara Parola Koymak

Parola verebilmek için önce parola korumanın açık olması gerekmektedir.

SET [PROTECT-ON]

komutu ile sağlanır. Dosyada parola korumak işlemini kapamak için ise

SET [PROTECT OFF]

kullanılır. Şimdi bir dosyaya parola koymak için dosya ismi verilmeli ve parola belirtilmelidir.

SET dosya ismi tip [PASSWORD=parola]

Bir dosyadan parolayı kaldırmak için ise;

SET dosya ismi tip PROTECT=NONE kullanılır.

Şimdi dosyalar için parola koruma düzeylerine geldik. Parola verilmedikçe bir dosyanın, sadece silinmesini, yada yeni bir isim verilmesini önlemek istersenız

SET dosya adı tip [PROTECT=DELETE]

yazılır. Bu durum başlangıçta dosya verme işlemi ile birleştirilebilir.

SET dosya adı tip [PASSWORD=parola, PROTECT DELETE]

daha ileri düzeyde bir koruma sağlamak ta mümkündür.

SET dosya adı tip [PROTECT=WRITE]

buna WRITE koruması denir. Dosya üzerine yazma, yeni ısım verme, silme gibi işlemlere ancak doğru parola verilirse musaade edilmektedir.

En yüksek koruma düzeyinde, doğru parola verilmedikçe dosyanın okunmasıda mümkün olmaz. Bu duruma READ koruması denir. Böylece, kopyalama, yazma, yeni ısım verme, silme gibi işlemlere ancak doğru parola ile musaade edilir. Bunun için kullanılan komut

SET dosya adı tip [PROTECT-READ]

Dosya ısmı olarak içinde? ve * işareti olan belirsiz isimler de kullanılabilir. Örneğin B: sürücüsünde bulunan disketteki TXT tipli tüm dosyaları SAKLA parolası ile en alt düzeyde korumak için

A> SET B: *. TXT [PASSWORD-SAKLA, PROTECT-DELETE]
komutu kullanılır

Dosyaya RO, RW, SYS ve DIR Nitelikleri Koymak

Her bir nitelik "SET dosya ısmı tip" komut kısmından sonra köşeli parantez içinde kullanılmaktadır. Bu niteliklerin birkaçı birden belirtilmek istenirse, köşeli parantez içinde virgülerle ayrılarak listelenmelidir.

A> GAUSS. BAS [RO, SYS]

RO Dosya sadece okunabilir

RW Dosya okunabilir ve yazılabilir

SYS Dosya niteliğini SYS (sistem) yapar. Böylece bu dosyalar tüm USER'lar tarafından ortak olarak kullanılabilmektedir.

DIR Dosya niteliğini tekrar DIR'a döndürür

Makineyi kapayıp açmakla dosya nitelikler değişmez. Yukarıda belirtilen niteliklerle birlikte parola koruması uygulanabilir. RW nitelikli bir dosya, doğru parola verilmez ise silinmesi önlenebilir. Bir dosyaya RO niteliği verilirse, doğru parola girilse bile dosyaya kimse dokunamaz.

Son iki nitelik
ARCHIVE-OFF Dosyanın kopyasının alınmadığını belirtir (arşivlenmemiş)

ARCHIVE ON Dosyanın önceden kopyasının alındığını belirtir (arşivlenmiş)

SET komutu ile ARCHIVE niteliği kolaylıkla belirtilir. BÖLÜM 4'de, [A] opsiyonunun PIP ile kullanılması durumunda bu niteliğin dosya üzerine konulduğu söylenmişti. [A] opsiyonu kullanarak PIP ile bir dosyayı kopya adığınızda, kopya aldığınız orijinal dosyanın üzerine ARCHIVE niteliği ON olarak yerleştirilecektir. SHOW ve DIR komutları dosyanın archive niteliğini ortaya çıkarabilir.

Diske RO ve RW Nitelikleri Koymak

CP/M 2.2 için STAT komutu ile gerçekleştirilen durum CP/M Plus için SET komutu ile yapılır. Bir diske RO veya RW niteliği vermek için

A> SET [RO]
A> SET B [RW]

gibi komutlar kullanılabilir. Bu şekilde diske verilen RO niteliği geçici olup yeniden çalıştırma durumunda disk tekrar RW niteliğine dönüşür.

Tarih Damgası Koymak

SET komutunun son bir işlevi de diske tarih damgası koymaktı. Üç muhtemel zaman/tarih damgası mevcuttur. Bunlardan ancak ikisi seçilebilmektedir. CREATE ve ACCESS damgaları birbirlerini götürücü niteliktedir. Biri açılırsa diğeri kapatılmış olur. Her halukarda komut "-ON" ile sona erdirilmektedir. Her üç damga da tüm disk içindir. Tek bir dosya için zaman/tarih damgası vurulamaz. Bu nedenle SET komutundan sonra dosya ısmı görülmez. Tabiki sürücü ısmı belirtilebilir.

CREATE ON

ise yeni bir dosya yaratıldığı zaman tarih damgası direktörde işaretlenir. Önceden ACCESS açılmış ise bu komutla iptal edilmiş olur.

ACCESS-ON

ise önceden açılmış olan CREATE damgasını iptal eder. Yazma veya okuma için her dosya açılışında ACCESS zaman damgası güncelleştirilir.

UPDATE-ON

Bu damga daha önce ele alınan iki damgadan bağımsızdır. Dosyanın son değiştiği durumdaki zaman/tarihi kayıt eder. Bu değişme, dosyaya herhangi bir kayıt yapılması olduğu gibi dosyanın büyüklüğünün azalıp artması hallerini de kapsar.

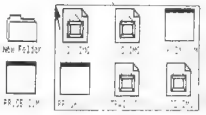
Örnekler
A> SET [ACCESS-ON]
A> SET [CREATE-ON, UPDATE=ON]

GEM TEKNİKLERİ

Bir grup ikonu seçmek

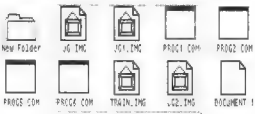
İstemediğiniz bir kaç ikonu kapsamadan bütün ikonların etrafına bir dikdörtgen çizebilirsiniz.

1 **İşaret okunu bu hayali dikdörtgenin sol üst köşesine götürün**



2 **Mouse'in sol düğmesini basık tutun. Düğmeyi bırakmadan işaret okunu dikdörtgenin sağ alt köşesine getirin.**

İşaret okunu hareket ettirdiğinizde noktalardan oluşmuş bir dikdörtgen göreceksiniz. İşaret oku doğru yere gedildiğinde dikdörtgenin istediğiniz ikonları çevrelediğini göreceksiniz



3 **Mouse'in düğmesini bırakın.**

Seçilen bütün ikonların renginin koyu olduğunu göreceksiniz. Bu bütün ikonların seçildiğini gösterir

4 **İstemediğiniz ikonları bunların üzerinde çift düğmeye basarak seçtirmemek.**

Mouse'in sağ düğmesine basılı tutarken işaret okunu sırayla ikonlar üzerine götürün ve mouse'in sol düğmesine bir kere basın. Mouse'in sağ düğmesine basılı tutmazsanız işaret ettiğiniz dışındakileri seçmemiş olursunuz.

İstediğiniz ikonlar pencerede dağılmışsa

1 **Mouse'in sağ düğmesini basılı tutun.**

2 **Sağ düğmeyi basılı tutarken işaret okunu seçeceğiniz ikonların üzerine götürüp mouse'in sol düğmesine bir kere basın.**

Bu ikonları birer birer seçer

Not: Sol düğmeye bastığınızda sağ düğmeyi basılı tuttuğunuza emin olun. Aksi halde o ana kadar seçtiğiniz bütün ikonları kaybetmiş olursunuz.

Bir ikonu veya ikonlar grubunu seçilmemiş hale getirmek

Şu ana kadar seçtiğimiz bütün ikonları seçilmemiş duruma getirmek için:

1 **İşaret okunu pencerede temiz bir alana getirin**

2 **Mouse'in sol düğmesine bir kere basın**

Seçilmiş olan ikonlar şimdi normal seçilmemiş durumlarına dönerler

Sadece grupta birini seçilmemiş hale getirmek istiyorsanız

1 **İşaret okunu seçilmemiş yapmak istediğiniz ikonun üzerine getirin.**

2 **Mouse'in sağ düğmesine basılı tutarken sol düğmeye bir kere basın.**

Bir ikon açmak

Disket veya dosya ikonu açarak bunların içeriklerine bakarsınız, program ikonu açmak programı çalıştırır

1 **İşaret okunu açmak istediğiniz ikonun üzerine götürün.**

İşaret ettiğiniz ikonun seçilmiş olup olmaması önemli değildir

2 **Mouse'ın sol düğmesine iki kere hızlı basma işlemini yapın.**
GEM ikonu açabiliyorsa yeni ekran oluşmadan önce bir kum saati işareti görürsünüz. Bir disketi veya dosyayı açmışsanız ekranda yeni bir ikon grubu görürsünüz. bir program veya döküman ikon açmışsanız programın görüntülediği ekranı görürsünüz. İki kere basma işlemini yeteri hızda yapmamışsanız ikon seçilmemiş olur

Bu olduğunda ya yeniden deneyin yada Kütük (File) menüsünü açıp OPEN'i seçin

GEM ikonu açamıyorsa ekrana neyin yanlış gittiğini gösteren bir mesaj koyar. Mesaj, diyalog kutusu adı verilen bir kutuda görüntülenir

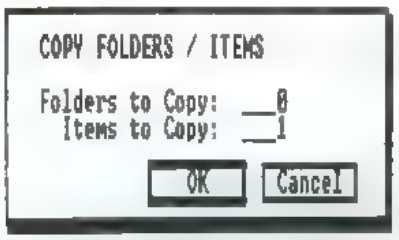
Yeni bir işe geçmek için ya oku kutuda [OK] kutusuna getirip mouse'ın düğmesine basın ya da [↵] tuşuna basın

Bir ikonu sürüklemek

Bu yöntem disket, dosya, program ve dökuman kopyalamak için kullanılır

1 **İşaret okunu ikonun üzerine götürün ve mouse'ın sol düğmesine basılı tutun.**
2 **İşaret okunu kopyayı yükleyeceğiniz yere götürürken düğmeyi basılı tutun.**
İşaret okunu hareket ettirdiğinizde el şekline girer.

3 **Mouse'ın duğmesini bırakın.**
Ekranda, başlattığınız kopyalama işlemiyle ilgili detayların bulunduğu bir kutu görünür. Bu kopya diyalog kutusudur



Bu kopyalamayı yapmakistemiyorsanız işaret okunu Diyalog kutusunda [Cancel] kutusuna getirin ve mouse'ın duğmesine bir kere basın. Bu kopyalamayı istiyorsanız oku [OK] kutusuna götürüp duğmeye basın

BİLSET'İ
TERCİH İÇİN
BİRÇOK
SEBEP VARDIR...

AMSTRAD BİLGİSAYARLARI
★ YETKİLİ SATIŞ
★ SERVİS
★ BAKIM HİZMETLERİ

BİLSET
sizden yana...

PROGRAMLAR:
★ Ticari programlar
★ Statik betonarme program
★ Her türlü özel programlar yazılır.

KURSLAR:
★ 15 Kişilik özel sınıflar,
★ M.E.G ve S. Bakanlığından onaylı sertifika verilir.

AMSTRAD ve SİNCLAİR
için, oyun, eğitim kasetleri disketleri ve yan ürünleri

"BİZ HİZMET IÇIN VARIZ."

BİLSET Bilgisayar
Servis-Eğitim Tic. Ltd. Şti.
MERKEZ: Sair Eşref Bulv. No.69 D.1
Alsancak-IZMIR Tel: 224719 - 224819
SUBE: Talatpaşa Bulv. No.62/A
Alsancak-İZMİR Tel: 630723
POSTA KOD NO: 35220

AMSTRAD PROGRAMLARI

CPC 464-6128 PCW 8256-8512-9512

PROGRAMLAMA DİLLERİ	FİYATI
Turbo Pascal v3.0 + Turbo Database Toolbox (CPC 6128)	80.000.-TL
Turbo Pascal v3.0 + Turbo Database Toolbox (PCW 8256/85 12/95 12)	65.000.-TL
FTL Modula-2 (CP/M-80 Compiler/Editör)	56.000.-TL
Microsoft Basic interpreter + Compiler (CP/M 3,1,CP/M 2,2)	41.000.-TL
Mallard Basic (CP/M 3,1)	43.000.-TL
Fortran 80 Compiler (CP/M 3, 1, Amsdos)	36.000.-TL
Hisoft C (CP/M 3, 1, Amsdos)	43.000.-TL
Forth (Amsdos)	25.000.-TL
Hisoft Pascal (Amsdos)	25.000.-TL
Hisoft Devpac Assembler - Disassembler (Amsdos)	27.000.-TL
Hisoft Devpac 80 (CP/M 3,1)	30.000.-TL

KELİME İŞLEM (WORD PROCESSOR PROGRAMLARI)

Newword + Word Plus (CP/M 3,1)	70.000.-TL
Wordstar (CP/M 3,1)	43.000.-TL
Tasword 6128 (CPC 6128)	40.000.-TL
Tasword 464 (Amsdos)	27.000.-TL
Easi Amsword (Amsdos)	25.000.-TL
Microscript (CP/M 2,2)	25.000.-TL
LocoScript Türkçe uyarlaması (PCW 8256/8512)	40.000.-TL
LocoScript 2 (PCW 8256/8512)	45.000.-TL

ELEKTRONİK HESAP TABLOSU (SPREADSHEET PROGRAMLARI)

Supercalc 2 (CP/M 3,1)	55.000.-TL
Cracker (CP/M 3,1)	40.000.-TL
Easi Amscalc (Amsdos)	25.000.-TL
Microspread (CP/M 2,2)	25.000.-TL
Mastercalc (Amsdos)	25.000.-TL

VERİ TABANI KARTOTEKS (DATABASE PROGRAMLARI)

dBase 2 (CP/M 3,1)	55.000.-TL
Cardbox (CP/M 3,1)	25.000.-TL
Micropen (CP/M 2,2)	30.000.-TL
Masterfile (Amsdos)	25.000.-TL

ÇİZİM GRAFİK PROGRAMLARI

Screen Designer	27.000.-TL
Dr. Draw (CP/M 3,1)	43.000.-TL
Dr. Graph (CP/M 3,1)	43.000.-TL
Polyplot + Polyword + Polyprint (CP/M 3,1)	46.000.-TL
Mallard Basic Graphics (PCW 8256/8512/9512)	25.000.-TL
Micropraph (CP/M 2,2)	25.000.-TL
Tascopy + Tasprint (Amsdos)	26.000.-TL

DİĞER PROGRAMLAR

Write Handman (CP/M 3,1)	26.000.-TL
Brainstrom (CP/M 3,1)	25.000.-TL
Chit - Chat (CP/M 3,1)	26.000.-TL
Fedit (CP/M 3,1)	25.000.-TL
Project Planner (Amsdos)	25.000.-TL
Enterpreneur (Amsdos)	25.000.-TL
Mini Office 2 (Amsdos)	30.000.-TL

SİZİN AMSTRAD OKUYUCU ANKETİ

Amstrad Derginiz. 1988 yılının bu son sayısında siz okuyucuları arasında bir anket yapıyor. Bu anketin amacı, okuyucuların 1988 yılı içerisindeki bilgisayarları ile ilgili gelişmeleri ve yenilikleri nasıl değerlendirdiklerini öğrenmektir. Sizlerin bu değerlendirmeleri, bizi 1989 yılı içerisindeki çalışmalarımıza yön verici bir nitelik taşıyacaktır.

Bu arada bu anket formunu doldurarak bize gönderecek okurlarımız arasında yapılacak çekiliş ile 30 okuyucumuza çeşitli hediyeler verilecektir.

Lütfen aşağıdaki soruları cevaplayarak bize gönderiniz. Bu sayfayı kesmek istemiyorsanız fotokopisini çekerek cevaplayabilirsiniz.

Okuyucu anket formunu doldurarak bize göndererek aşağıdaki hediyeleri kazanabilirsiniz.

5 Kişiye Q II Turbo Joystick
5 Kişiye JY-2 Amsoft Joystick
5 Kişiye Diskette Oyun Programı
5 Kişiye Kasette beşer adet Oyun Programı
10 Kişiye Bilgisayar Örtüsü

Soruları cevapladıktan sonra bu sayfayı (veya fotokopisini) aşağıdaki adrese postalayınız.

SİZİN AMSTRAD OKUYUCU ANKETİ
MEMOREKS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Rumeli Caddesi, Suleyman Nazif
Sokak No.65/4
Nişantaşı/İSTANBUL

ADINIZ: .....

SOYADINIZ: .....

ADRESİNİZ: .....

.....

.....

[illegible]

☐ -16
☐ 16 -25
☐ 25 -40
☐ 40 +

[illegible]

☐ K
☐ E

Sizin Amstrad Dergisini çıktığından beri takip ediyormusunuz?

☐ Evet
☐ Hayır

[illegible]

☐ Öğrenci
☐ İşsiz
☐ Serbest Çalışan
☐ Memur/İşçi

Ne sıl ilgi ediyorsunuz?

☐ Her ay
☐ Çoğu ay
☐ Her iki sayıdan birini
☐ Arada sırada

[illegible]

☐ Hiçbiri
☐ Strateji
☐ Macera
☐ Kademeli

Dergideki program listelerini sürekli yazıyormusunuz?

☐ Evet, her sayı
☐ Bazı sayılar
☐ Arada sırada
☐ Hayır, yazmıyorum.

Yazdığınız programların maksimum uzunluğu nedir?

		Oyun	Faydalı	Diğer
1/2	Sayfa	☐	☐	☐
1	Sayfa	☐	☐	☐
2	Sayfa	☐	☐	☐
3	Sayfa	☐	☐	☐
4	Sayfa	☐	☐	☐

Hangi Bilgisayara ve yan ürünlerine sahipsiniz?

☐ CPC 464
☐ CPC 464+Disc
☐ CPC 664
☐ CPC 6128
☐ PCW 8256/8512
☐ PC 1512/1640
☐ Printer
☐ Amx Mouse

Önümüzdeki yıl bilgisayarınıza hangi hardware eklemeyi düşünüyorsunuz?

☐ Hiç ☐ Printer
☐ Disc Driver ☐ Modem
☐ Diğer

Hangi tip programlar ilginizi çekmektedir?

☐ Kelime-İşlem ☐ Muzik
☐ Oyun ☐ Grafik
☐ Diğer

Programcılıkla ilgileniyormusunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

Amstrad ile ilgili ürünleri nereden alıyorsunuz?

☐ Bilgisayar Mağazasından ☐ Posta ile

Sizin Amstrad Dergisini nereden alıyorsunuz?

☐ Aboneyim ☐ Bilgisayar Mağazası
☐ Gazete Bayii ☐ Diğer

Derginizi sizinle birlikte kaç kişi okuyor?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

Derginizden gelecekte bekledikleriniz nelerdir?

Sizin Amstrad dergisinde beğendiğiniz konular nelerdir?

☐ Haberler
☐ Mektuplar
☐ Yazılım & Görelim
☐ Klinik
☐ Oyun Listeleri
☐ Hardware
☐ Crash Mode
☐ İnceleme
☐ Faydalı Program Listeleri
☐ Problemler
☐ Teknik
☐ Game Test
☐ Basic Kursu
☐ Makine Dili

Size göre 88 yılının OYUN PROGRAMI .....

Size göre 88 yılının FAYDALI PROGRAMI .....

Size göre 88 yılının HARDWARE .....

Size göre 88 yılının EN KOTU OYUNU .....

Size göre 88 yılının EN İYİ SAVAŞ OYUNU .....

Size göre 88 yılının EN İYİ STRATEJİ OYUNU .....

Size göre 88 yılının EN İYİ BİLGISAYAR MAĞAZASI .....

Size göre 88 yılının EN İYİ OYUN MUZİĞİ .....

Size göre 88 yılının EN İYİ GRAFİĞİ .....

Size göre 88 yılının EN İYİ AMSTRAD OLAYI .....

MAKİNE DİLİ

ŞENOL EKER

Bellek

Mikroişlemci 16 parmaklı Program sayacı ile, bellekteki 65 536 değişik bellek gözesine erişebilir. Bu da 64 k demektir. Halbuki Amstrad da 2 tane 16k'lık ROM, 1 tane de 64 k'lık RAM vardır. Hatta 6128'de 3 tane ROM (toplam 48k) ve 128 k RAM bulunur. Bu, her iki durumda da mikroişlemcinin adresleme kapasitesinin üzerindedir. Bu problem, aynı adresler birden fazla kullanılarak çözülmüştür. Bu olay, ilk bakışta anlaşılmaz görünmekle birlikte, bir örnekle açıklamaya çalışalım.

Basıc oyun programlarında da bu durum sözkonusudur. Önce oyunun birinci bölümünü yüklersiniz, bu bölümü bitirdiğinizde kasetten ya da disketten bir sonraki bölüm yüklenir.

64 k'lık RAM'in her biri 16k lık 4 bölümü ayırınsak, en üstteki RAM, ekran RAM'ı (Screen ram) onun altındaki bölüm merkez RAM, daha alttaki orta RAM ve en alttaki alt RAM olarak isimlendirilebilir. Ekran RAM'ının arkasında Basıc ROM'u vardır. Benzer olarak alt RAM'ın arkasına da Operating System ROM'u bulunur.

Dolayısıyla, ekran RAM'indaki adresler, Basıc ROM'un kilerle çakışık durumdadır. Bilgisayarımızdaki GATE ARRAY, mikroişlemciye RAM veya ROM'u bağlar. Daha evvel sözkonusu olan firmware geçitleri merkez RAM'da bulunur. Biz merkez RAM'dan bir komut çağırdığımızda, Gate array'a Operating System ROM'unun kullanılacağı bildirilir. Alt RAM devre dışı barikullır ve Operating System ROM'u devreye alınır. Gerekli işler yapıldıktan sonra, ROM devreden çıkarak yerini RAM'a bırakır.

Sol kulağını sağ elle göstermek gibi, zahmetli bir iş değil mi? ama merak etmeyin, programcı çok derinlere inmek istemezse, ileride ayrıntılarını göreceğimiz geçiş programlarını yazmak zorunda değildir. Operating System ROM'unu kullanmak için merkez RAM'daki firmware geçitlerini çağırmanız, yeterli olacaktır

ASSEMBLER'LAR

Örneğin L register'e 48 sayısını yüklemek için belleğe 46 ve 48 değerlerini giriyoruz. Burada 46, L register'e sayı yükleme komutunun op-kodu olan kod ve 48'de, yüklenecek sayıdır. Bu demektir ki, 46'nın, L register'e sayı yükleme komutunun op-kodu olduğunu ya bilmeliyiz, ya da bir tablodan bakmalıyız. Halbuki Z80'deki tüm komutların sayısı 600'ün üstündedir. Makine kodu öğrenmek isteyen biri ya bunların tümünü ezberlemeli ya da 600'den fazla komut içerisinden işine yarayanı bulup, buna ait op-kodu tesbit etmelidir.

Bundan başka bir problem de, word'lerin byte'ler haline çevrilmesindeki problemdir. Ayrıca yazılmış bir programın arasına bir komut girildiğinde, girilenden sonraki komutlara ait adresler kayocağından, programın tümünün gözden geçirilmesi gerekir.

Birde insanın karşısında bir "program" görmesi, ard arda sayılar görmesinden daha çok hoşuna gider.

Aslında en önemlisi, makine dili öğrenmek, bir assembler vasıtası ile çok kolaylaşır.

Gerçekte bir assembler kullanmayı tercih etmemiz için, çok daha fazla sebep vardır. Bunun içi size bir assembler temin etmenizi öneririm.

DİSASSEMBLER'LAR

Bir assembly program yazılıp assembler vasıtasıyla assembly edildikten sonra, artık makine dilindedir. Makine dili halindeki bir programın işlevini, CALL ile çağrıldığı adresten itibaren PEEK ile inceleyerek anlamamız, komut op-kodlarını ezbere bilmek ya da bir tablodan bakmamızı ve birçok byte-word çevrimi yapmamızı gerektirir.

Halbuki disassembler'lar, verilen adresten itibaren makine dili programın "Assembly dökümünü verir. Bu da programları incelemek için, büyük bir kolaylıktır.

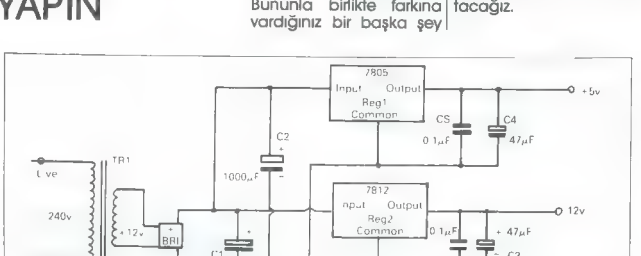
Amstrad'ın program repertuarında, GENA3 isimli bir assembler ile MONA3 isimli bir dissosembler vardır. GENA3 ve MONA3, makine dili öğrenmek istiyorsanız, vazgeçilmez bir yardımcınız olacaktır.

Geçen sayımızda Poke-Peek başlığı altında verilen kısa örnek program hatalı yayınlanmıştır. Özür dileyerek düzeltiyoruz

POKE 30000, 62-POKE 30001,7
POKE 30002, 205-POKE 30003, 90
POKE 30004, 187-POKE 30005, 201

KENDİ DİSK SÜRÜCÜNÜZÜ YAPIN

Eğer veri tabanları programcılık ya da kelime işlemcilik gibi ciddi işlerle ilgileniyorsanız, ikinci disk sürücünün ne kadar büyük bir ihtiyaç olduğunu anlamışsınızdır. Bununla birlikte farkına vardığınız bir başka şey de böyle bir sürücünün oldukça pahalı olduğu olmalıdır. İşte size oldukça iyi bir fırsat: Size üç sayı boyunca kendi disk sürücünüzü nasıl yapabileceğinizi adım adım anlatacağız.



Bizim burada anlatacaklarımız hazır disk sürücü devre, ve mekanizmaları kullanarak bir disk sürücü yapmak olacaktır. Hitachi'nin HFD 305SX ve HFD 305SXA sürücüleri çeşitli şekillerde temin edilebilir ancak biz kendi kullandıklarımızı Matmos Office Electronics Ltd'den elde ettik. Adres makalenin sonunda yer alacaktır.

Sürücü üst kapak ve güç kaynağından yoksun olarak elde edilebilir. Bu yüzden bizim bu projedeki amacımız gerekli 12 ve 5 Volt'u sağlamak olacaktır. Çünkü basit bir koruyucu kılıf yapmayı bir çoğunuzun becerebileceğinden eminiz.

Bu proje bir CPC 6128 için geliştirilmiştir. Tabi CPC 664 kullanıcılarının da bu işle ilgilenmemeler için bir sebep yoktur. Ancak bildiğimiz kadarı ile CPC 464 kullanıcılarının aleti ile disk sürücü olarak kullanmak için aletin üstündeki ne uygun bir başka kablo kullanmaları gerekli olacaktır.

Bu makale serilerinin dışında şu aletlere ihtiyaç duyacaksınız. Küçük bir havya, bir parça lehim, bir kablo soyucu, tornavida ve ölçüm cihazı.

Her ne kadar test cihazı olmadan bu işi yapmak mümkünse de cihazla test işlemleri daha kolay olacaktır. Zaten elektroniğe biraz meraklı iseniz küçük bir test aletiniz ve -yi bir yatırımdır.

Sürücünün motoru için 12 volt 0.5 amp., elektronik aksamlar için ise 5 volt 0.5 amp. gerekir.

Her ne kadar bu iki voltaj değerinde 6128'in içinde bulunuyorsada aynı güç kaynağının kullanımı aşırı yüklenmeye sebep olabilir. Bu sebepten dolayı her iki akımda şekil birdeki devre yardımıyla şehir cereyanından elde edilecektir.

Bu devre üç bölümde incelenebilir. Transformatör-TR1 - 220 Volt'u 12 Volt AC indirir. Bu da bir köprü aracılığı ile DC'ye dönüştürülür. BR1. Burada elde edilen 12 volt DC REG1 ve REG2 regülatörlerinin ihtiyaç duyacağı akımı sağlamakta kullanılacaktır. Regulatörlerin görevi ise regüle edilmiş 12 volt (Reg2) ve 5 volt (Reg1) DC sağlamaktır.

Kullanılan kapasitörlerin görevi ise DC'de olabilecek değişiklikleri önleyerek sabit bir çıktı sağlamaktır. Köprülerden çıkacak voltajdaki oynamalar regülatörlerin çalışmasını etkilemezler.

Sürücünün üzerindeki voltaj regülatör çipi bunun gibi güç kaynaklarının yapılmasını olası kılmıştır. Bundan önce hiç te kolay olmayan bu işi biz kendimiz yapmak zorunda kalıyorduk.

GÜÇ KAYNAĞININ YAPIMI

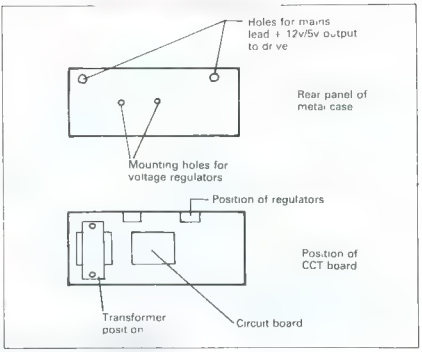
İlk iş parçaları almaktır. Kesinlikle ucuz diye düşük kaliteli transformatör kullanmayın çünkü bu tipteküler aşırı ısınma ile devreye zarar verebilir. Transformatör 220 V primer 12 V sekonder akım vermeli ve akım en az 1 amp olmalıdır. Piyasadaki bu standartlara uygun her transformatör bu işi görecektir.

Kullanılan köprü W005 tipidir. REG1 7805 tipi 5 volt 1 amper regülatör REG2 7812 tipi 12 volt 1 amper regülatördür.

C1 - C4 elektrolitik kapasitörlerdir. Kullanmanız gereken değerler:

C1 2200 vF 25 volt
C2 1000 vF 25 volt
C3, C4 47 vF 25 volt

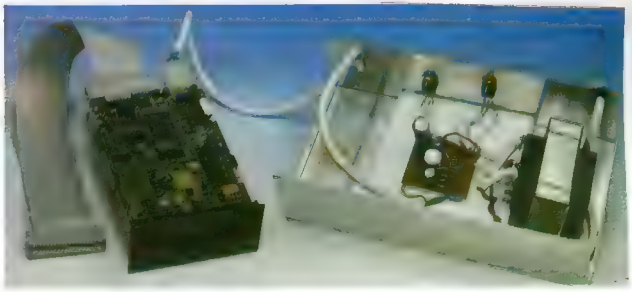
Kapasitörler daha yüksek örneğin 63 volt olabilir. Fakat kesinlikle 25 volttan düşük kullanmayın. C5 ve C6 0.1 vF polyester cihazdır.



Ayrıca bir parça delikli levhaya ihtiyacınız olacaktır. Son olarak da kullandığınız her şeyi yerleştireceğiniz bir kutu bulmalısınız. Kutu metal ve herşeyi içine alabilecek kadar büyük olmalıdır. Tabii transformatör terminalleri ile kutunun üstü arasında yeterli boşluğun kalmasına dikkat edilerek herhangi bir kazaya (terminallerden kutuya elektrik aktarımı gibi) yol açılmamalıdır.

Bizim tavsiyemiz 230 mm boyunda 65 mm yüksekliğinde ve 130 mm genişliğinde bir kutu kullanmanızdır. Ölçüler biraz daha büyüyebilir ama daha küçültmeyiniz gerek.idir.

Ünitenin yapımı için gerekli ilk iş şekil ikide gösterilen şekilde kutunun arkasının ve altının delinmesi dir. Delikler kablo genişliklerinden biraz daha fazla olmalı ve içlerine plastik koruyucular yerleştirilmelidir ki kabloların üstlerini aşındırarak bir sorun yaratmasınlar.



ÇALIŞMA HAYATINDA AMSTRAD

Bu ay sizler için Amstrad Bilgisayarlarının çalışma hayatında aldığı yeri araştırdık. Özellikle iş bilgisayarlarının pazarlaması konusunda ihtisaslaşmış olan GÖKSU LİMİTED ŞİRKETİ Genel Müdürü Süreyya Göksu ile yaptığımız söyleşiyi yayınlıyoruz.

- Sayın Göksu, Göksu Ltd. Şti.'nin faaliyet alanı nedir? Kısaca anlatır mısınız?

Kuruluşundan bu yana Göksu Limited Şirketi olarak bilgisayar ve yan üränleri konusunda faaliyet gösteren firmamız, bugün başta AMSTRAD olmak üzere ev bilgisayarları ile IBM uyumlu PC'ler arasında geniş bir alanda faaliyet göstermektedir.

- Bildiğimiz kadarı ile özellikle iş bilgisayarlarının satışı bazı özel yöntemler gerektiriyor. Sizin çalışma şekliniz nasıldır?

Bizim çalışma şeklimizi üç ana grupta toplamak mümkündür. Bunlar;

* Pazarlama ve tanıtım
* Müşteriye uygun sistem seçimi ve temini
* Eğitim ve satış sonrası yönlendirme

BİZ KURDUĞUMUZ SİSTEMLERE, VERDİĞİMİZ DESTEĞE GÜVENİYORUZ. SİZDE BİZE GÜVENİN!!!!

- Satışını yaptığınız bilgisayarların pazarlama ve tanıtımını ne şekilde yapıyorsunuz?

Pazarlama ve tanıtım konusunda, çalışmalarımızın çekirdeğini müşterilerimizden aldığımız referanslar oluşturmaktadır. Genel olarak bir müşterimiz, kendi sisteminden verim almaya başladıktan kısa bir süre sonra çevresine bizim tanıtımımızı yapmaktadır. Bizim için bu olay kurduğumuz sistemlerin başarısının bir göstergesidir Bu nedenle reklam kampanyalarımızda "Biz Kurduğumuz Sistemlere, Verdiğimiz Desteğe Güveniyoruz. Sizde Bize Güvenin." sloganını kullandık. Bu şirketimiz için önem verdiğimiz konuların başında gelen bir olgudur. Önde gelen amacımız bir emtia satıp para kazanmak değil, hitap edebileceğimiz memnun bir kesimi yaratmaktır. Kendi pazarlama faaliyetlerimizin içine, dergi ve gazetelerdeki reklamlarımız haricinde bilgisayar konusu ile ilgili fuarlara iştirak etmek de dahildir. Bu yolla, bilgisayar konusundaki ciddiyet ve sürekliliğimiz belirlenmiş olmaktadır.

- Müşteriye uygun sistem seçimi ile anlatmak istediğiniz nedir?

Müşteriye uygun sistem seçimi konusu, bu alanda deneyimli ve teknik bilgi sahibi bir kimseyi gerektiren bir aşama olmaktadır Biz bu aşamada müşavirlik yapmak durumundayız. Şunu vurgulamak

gerekir ki tecrübe sahibi olan bir çok kişinin belirttiği gibi konu sadece müşterilerimize kendimizi kabul ettirip sonra istediğimiz markayı satmak değildir. Müşterinin ihtiyacını kendisine sunmaktır. Burada müşteriye kendimizi kabul ettirmek, güven açısından gereklidir. Tespit olunan sistemin temin edilmesi ise özel konfigürasyonlar hariç stoklarımızdan, aksi halde çalıştığımız ithalatçı firmalardan olmaktadır.

BİLGİSAYAR KULLANICILARINA ANCAK BİZ BİLGİSAYARCILAR YARDIMCI OLABİLİRİZ....

- Satış sonrası hizmetlerde sizin izlediğiniz yöntemi anlatır mısınız?

Konunun en önemli kısmı olan satış sonrası eğitim ve yönlendirme ise bizim için sadece eğitim ve günlük soruların cevaplaması şeklinde değildir. Tabii ki program kursları ve yeterli seviyede bilgiye haiz personel ile bu hizmetler yürütülmektedir. Bu noktadan sonra satış sonrası yönlendirme dediğimiz, daha ileri bir adım ortaya çıkmaktadır ki müşterilerimize ancak "Biz Bilgisayarcılar" yardımcı olabilir ve yönlendirebiliriz. Bunun amacı bilgisayar kullanımını sadece işleri çabuklaştırma amacından öteye götürüp karar verme konusunda yöneticinin en büyük yardımcısı haline getirmektir. Karar vermede bir yöneticinin ihtiyaç duyduğu bilgiler, geçmiş dönemlerdeki istatiksel bilgiler ve sonuçları, bugünkü değerler ve bugün alınan değişik kararların sonuçlarını ileriisi için taslaklar halinde görebilmektir.

- Sayın Göksu, sizce günümüzde bilgisayarların gerçek görevi nedir?

Bize göre bilgisayar denilen makina çağımızın harika aleti sıfatını bu görev ile kazanmaktadır. O artık bizim için sadece insan gücü ile bir haftada yapabildiğimiz işleri birkaç saatte yapabilen hızlı bir alet değil, ihtiyacımız olan bilgileri alelında tutan bize istediğimiz formdan veren harika alettir. Bunu basit bir örnekle size anlatmamız mümkündür. Diş hekimi olan bir müşterimiz AMSTRAD PC1512 bilgisayarını yaklaşık iki sene önce almıştı. Biz kendisinin istatiksel olaylarla ilgili olduğunu pek anlayamamıştık. Kendisine gerekli olan bilgileri sadece bir kart programı ile yürüttüğünü zannediyorduk. Geçenlerde yaptığımız ziyarette konu bilgisayardan verim alabilirliğine gelince bize kendi branşı ile ilgili hazırlamış olduğu grafik-istatistik programının maksimum olacağını hesaplayabildiği için çok rahat şekilde ileriye yönelik bir karar aldığını bize belirtti.

Sonuç olarak bizce bilgisayar kullanımı artık bu tür kullanımlar için yönlendirilmeli ve kısa zamanda yatırılan para amorti edilmelidir.

KİMDİR?
Göksu Bilgisayar ve Teknik Malzeme Pazarlama Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti'nin kurucusu ve Genel Müdürü olan Süreyya Göksu, 1954 İstanbul doğumludur. Asıl mesleği Makine Mühendisliği olan Göksu 1983 yılından bu yana bilgisayarlar ile ilgili çalışmaktadır.

ramını gösterdi. Aslında olay çok basitti. 79 senesinden 88 senesine kadar hasta ve maddi durumu senelere bölerek grafiğini çizdirebiliyordu. Bu işlemde ortaya, hasta sayısının hangi dönemlerde az hangi dönemlerde fazla olduğunu ortaya çıkarabiliyordu. Arada şöyle bir bağlantının olduğu anlaşılmıştır ki hasta sayısının değişimi ekonomik durumlarla orantılıydı. Bu noktaya kadar karar verme için gerekli istatistik bilgileri ortaya çıkarmış oldu. Şimdi bunları kullanıp, ileriye yönelik nasıl karar verebilir? Bu müşterimiz yeni bir yatırım yapmak istediği zaman senenin hangi dönemlerinde gelirde

- Amstrad Bilgisayarlarının çalışma hayatındaki yerini ve özelliklerini kısaca özetler misiniz?

Amstrad Bilgisayarları her geçen gün çalışma hayatımızda daha belirgin bir şekilde yer almaktadır. Model sayısının sürekli olarak artması, değişik kitlelelere hitap etmesi bu önemi arttıran bir faktördür. PCW serisi bilgisayarlar ile ufak işletmelere giren Amstrad, sürekli gelişen PC modelleri ile de artık büyük işletmelere hitap etmektedir. Bu hızlı gelişim gelecekte Amstrad Bilgisayarlarının çalışma hayatındaki rolünü daha da arttıracaktır.

PC 1512 / PC 1640 Amstrad'ın 'Compatible' kişisel bilgisayarları.

Amstrad PC 1512... Fonksiyonları bir PC'den beklenenden daha fazla. Kanıtı, ulaştığı satış miktarı. Yüksek performansı, inanılmaz fiyatı ve bunlardan dolayı hak ettiği şöhreti.

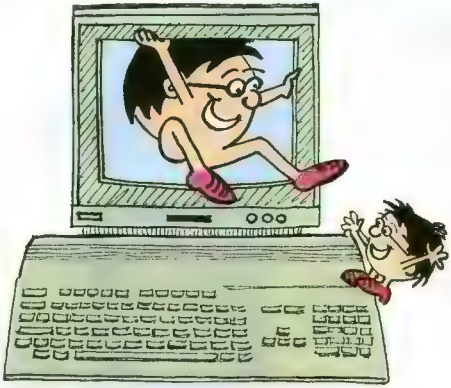
Yine Amstrad'dan yepyeni bir PC. 1640. Örneğin, istediğiniz çok üstün grafik yetenek ise, bir de 1640'ı görün. 640K RAM'lık belleği ile tüm ihtiyaçlarınıza cevap verebilecek bir bilgisayar.

Hangisi olursa olsun cevap yine Amstrad. 1512 veya 1640.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SÖMER HAN. No: 81-83. FINDIKLI - İSTANBUL. TEL: 151 37 24-25. TELEX: 25023 EKOP TR



COMMODORE PC 10 III
COMMODORE PC 20 III
COMMODORE PC 40 III

AMSTRAD PC 1512 -1640 20-40 MB HD

EPSON PCe ve AX'ler
20 - 40 MB HARD DISK, YEŞİL MONİTÖR

EPSON PRINTER'ler

YAZILARINIZI NEYLE YAZIYORSUNUZ ?

HESAPLARINIZI - MUHASEBENİZİ NEYLE YAPIYORSUNUZ ?

BİZ*, ANCAK *"BİZE ULAŞANLARA"

YARDIMCI OLABİLİYORUZ.

9 Pinli ■
24 Pinli ■
Renkli ■
Laser ışınlı ■

ÖNEL elektronik

Selanik Cad. 6/B ANKARA Tel: 337609 341089

Sizin AMSTRAD

ARALIK 1988 ABONE ve ÖZEL TEKLİF SAYFASI

Özel Teklif

3 "Disket Maxell Plastik Kutu

Özel Abone Fiyatı

5 Ad. 63.250 TL
10 Ad. 115.500.-TL

Özel Teklif

Quickshot II Turbo Joystick

Microswitch'li, sağlam ve dayanıklı

Özel Abone Fiyatı 30.000. TL

JY - 2 Amsoft Joystick
İki kişilik oyunlar için ikinci joystick bağlama imkânı

Özel Abone Fiyatı 20.000. TL.

Özel Teklif

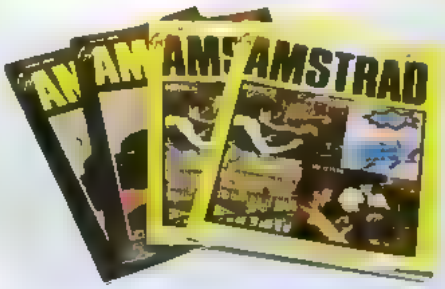
Advanced Art Studio kullanabileceğiniz en iyi grafik ve çizim programı!

Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.

Özel Teklif

Eski Sayılar

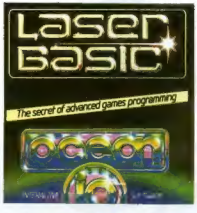
Ekim 1988
Kasım 1988
3.500.-TL



Özel Teklif

Pagemaker
Artık bir gazete yayınlayabilirsiniz.

Özel Abone Fiyatı 30.000.-TL.



Laser Basic, kendi oyun programlarınızı yapabilmeniz için!

Özel Abone Fiyatı

Disket	30.000.- TL.
Kaset	20.000.- TL.

Özel Teklif

Bilgisayar Örtüleri

Özel Abone Fiyatları

CPC 464, 6128 Yeşil Monitör	10.000.-TL.
CPC 464, 6128 Renkli Monitör	11.000.-TL.
PCW 8256, 8512 set	12.500.-TL.
PC 1512, 1640 set	12.000.-TL.

Sizin **AMSTRAD**

ABONE ve SİPARİŞ FORMU
Geçerlilik: 31.12.1988

Abone

Türkiye dahili	42.000.-TL.	☐
K.K.T.C.	50.000.-TL.	☐
Avrupa	65.000.-TL.	☐

_____sayısından itibaren

Abone ücreti olarak yukarıda belirtilen tutarı, banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişiktedir. Abone işlemlerinin tamamlanarak, dergilerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

Sipariş

3"Disket Maxell Plastik Kutu 10 Adet	Abone 115.500.-	Normal 132.000.-	☐
Pagemaker CPC 6128	30.000.-	37.500.-	☐
Rainbird Advanced Art Studio CPC 464, 664, 6128 Sadece Disk	Abone 30.000.-	Normal 37.500.-	☐
Quickshot II Turbo Joystick CPC 464, 664, 6128	Abone 30.000.-	Normal 40.000.-	☐
JY-2 Amsoft Joystick	20.000.-	25.000.-	☐
Laser Basic CPC 464, 664, 6128	Abone	Normal	
Disket	30.000.-	37.500.-	☐
Kaset	20.000.-	25.000.-	☐

Bilgisayar Örtüleri	Abone	Normal	
CPC 464 Yeşil	10.000.-	12.000.-	☐
CPC 464 Renkli	11.000.-	13.000.-	☐
CPC 6128 Yeşil	10.000.-	12.000.-	☐
CPC 6128 Renkli	11.000.-	13.000.-	☐
PCW 8256, 8512	12.500.-	15.000.-	☐
PC 1512, 1640	12.000.-	14.000.-	☐

Eski Sayılar		
Ekim 1988	3.500.-	☐
Kasım 1988	3.500.-	☐

Siparişlerim tutarını banka hesabınıza yatırdım. Banka dekont fotokopisi ilişiktedir. Siparişlerimin aşağıdaki açık adresime gönderilmesini rica ederim.

Sizin Amstrad Abone No: .....
Benim Bilgisayarım Amstrad ..... Monitör
Adım Soyadım : .....
Adresim : .....
..... İmza:

Sipariş Tarihi:

Abone ve sipariş tutarını yatırabileceğiniz banka hesap numaraları:

Yapı ve Kredi Taksim Şb. 1850-7 ☐
Türkiye İş Nişantası Şb. 995366 ☐
Akbank Rumeli Caddesi Şb. 1525-5 ☐

Bütün gönderilerde hava postası kullanılır.

Yukarıdaki fiyatlara posta ve KDV dahildir.

TOPLAM: TL.

FOTOKOPİ ÇEKEREK KULLANABİLİRSİNİZ.

VİDEO DİGİTİSER

Modern bir büro otomasyonu için tüm ihtiyacınız.

BİR SEKRETER VE AMSTRAD PCW'LERİN AYRILMAZ ÜÇLÜSÜ: BİLGİSAYAR, KELİME İŞLEMCİ VE PRİNTER.

Amstrad PCW'ler size bu olanağı tek bir paket içinde sunuyor. Çok ucuza büyük bir adım atın. Büronuzda yazışma, muhasebe gibi yoğun emek gerektiren işlerinizi Amstrad PCW'leri işe alarak çözün.

Bu sistem Amstrad'a tüm dünyada büyük bir başarı sağlamıştır. Sizin işinizde bu başarıyı hak etmedi mi?

Amstrad PCW'ler en iyi kelime işlem programıyla birlikte zengin programlar ve dilleri de kullanım alanınıza açıyor.

PCW 8256: 256 KB bellek. 170 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

PCW 8512: 512 KB bellek. 170+720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyutu.

YENİ PCW 9512: 512 KB bellek. 720 KB disket kapasitesi. 90x32 ekran boyu ve geniş daisy wheel printer.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FINDIKLI - İSTANBUL TEL: 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR

Sadberk

Büronuzu yanınızda taşıyın.

AMSTRAD'IN 'COMPATIBLE' İLK 'PORTATİF' PC'LERİ.

Gidebileceğiniz heryere büronuzu da götürebilmek! Uçan halıya binmek gibi... İnanılmaz.
Ve Amstrad'ın gerçeğe dönüştürdüğü bir fantazi daha. PPC 512/640.
İstediğiniz heryerde ve her an... İşde, evde, seyahatlerinizde, otelde, hatta yatağınızda. Kolay kullanımı ve heryere uygunluğu ile zamandan tasarruf. Hemde kıyaslanmaz bir fiyatla.

PPC 640: 640 K RAM bellek. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü. MS-DOS 3.3 işlem sistemi. İntegral modem ile ana bilgisayara direk bağlantı. Mirror II iletişim yazılımları.

PPC 512: 512 K RAM bellek. Mikrosoft MS-DOS 3.3 işlem sistemi. 8086 16-bit işlemci. Tek veya çift disket sürücülü.

AMSTRAD'IN TÜRKİYE'DE TEK YETKİLİ TEMSİLCİSİ

EKAKOMP EKAKOMP EKAKOMP

EKAKOMP BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. A.Ş. MECLİSİ MEBUSAN CAD. SOMER HAN. No: 81-83. FINDIKLI - İSTANBUL TEL: 151 37 24-25 TELEX: 25023 EKOP TR